

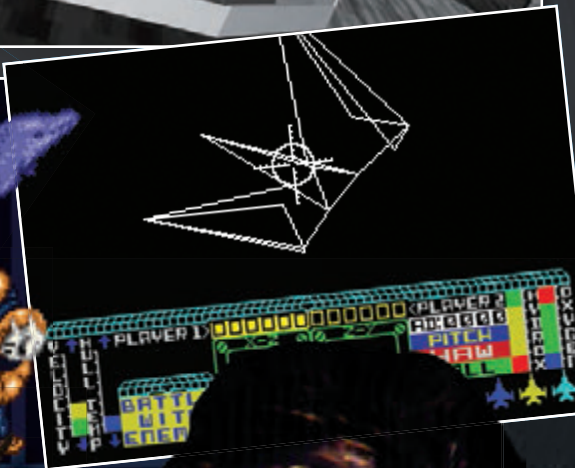
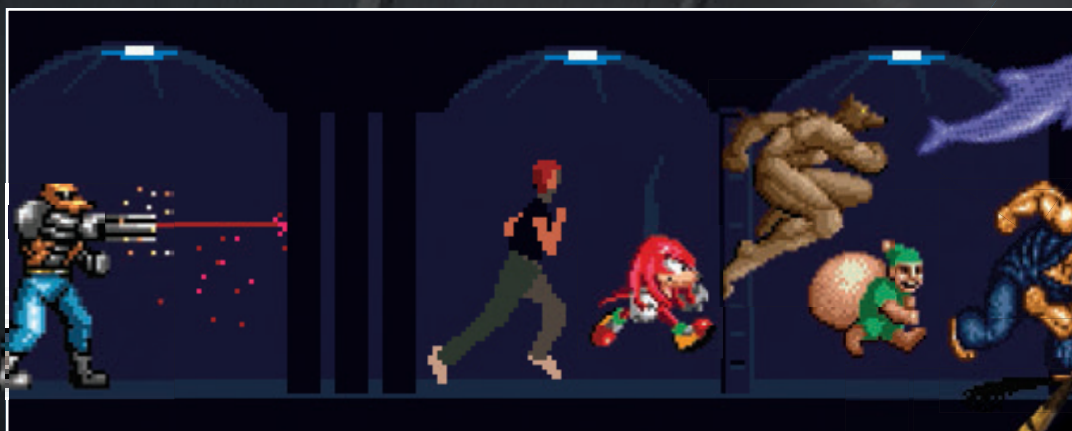
retro*GAMER

Collection

VOLUME 18

Le guide ultime
des classiques
du jeu vidéo

ARCADE | SEGA | ATARI | MICROSOFT | SONY | NINTENDO | AMSTRAD | PC | AMIGA



200 PAGES
DE PUR
RETRO GAMING



FRANCE / BELGIQUE / ITALIE : 12,90€ - SUISSE : 21 CHF

L 16409 - 18 - F: 12,90 € - RD





FINAL FANTASY XII

THE ZODIAC AGE

retroART

retro* GAMER Collection

Retro Gamer Collection

Financière de loisirs
5, Rue de Nouans - 37460 Villeloin-Coulange, France

Directeur de la Publication :
Jean-Martial Lefranc

Réalisation :
Land Créations
(www.land-creations.fr)

Fabrication :
Société Créatoprint
Isabelle Dubuc
(06 71 72 43 16)

Publicité :
Julie Augère
julie@financieredeloisirs.com
Tél : 06 63 21 58 28

Retro Gamer Collection
est une publication de Financière de loisirs SA
au capital de 45 000 euros
Siège : 5, Rue de Nouans
37460 Villeloin-Coulange, France
PDG : Jean-Martial Lefranc.

Abonnement (voir page 193) :
Retro Gamer Collection - service Clients - 12350 Privezac
e-mail : contact@bopress.fr
Téléphone : 05.65.81.54.86
7 jours sur 7, du Lundi au Vendredi,
de 10h à Midi et de 14h à 16h.

Retro Gamer Collection est publié sous licence de Future
Publishing Limited. Tous les droits du contenu sous
licence sont la propriété de Future Publishing Limited
et ne peuvent pas être reproduits, partiellement ou
en intégralité, sans l'accord écrit préalable de Future
Publishing Limited.

© 2018 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

Dépôt légal en cours
ISSN en cours
Commission paritaire : 1020 K 92903

Fabriqué en France.
Imprimé en Union Européenne
ARTI GRA FICHE BOCCIA Via Tiberio
Claudio Felice, 7 - 84131 SALERNO - ITALIE

Bienvenue dans

retro* GAMER Collection



Contents de vous retrouver !

On tenait tout d'abord à vous envoyer des brouettes de mercis pour votre participation, votre mobilisation et vos encouragements lors de notre campagne participative qui a atteint 173% de l'objectif fixé, grâce à vos plus de 300 contributions, qui non seulement nous permettront de continuer à bosser joyeusement sur le mag, comme des lutins guillerets, mais qui nous ont aussi – voire surtout – fait très, très chaud à nos petits cœurs de gros pixels.

La lecture de vos messages d'encouragement et de vos commentaires, sur la page du lancement participatif et sur notre page Facebook, a illuminé nos journées et nous a gonflés à bloc pour vous concocter un magazine toujours plus fun, toujours plus complet, toujours plus rétro-momoute, pour reprendre le terme scientifique que consacré. Cela fait plus d'un quart de siècle qu'on baigne dans la presse vidéoludique, et on vous l'avoue, cette campagne a été un de nos grands moments forts, la confirmation que notre passion pour le jeu vidéo que nous avons toujours brûlé de partager avec vous touchait comme on le rêvait – et même plus encore !

On vous inonde donc de nos remerciements émus (et on vous le prouve sur la page suivante), on vous souhaite une excellente lecture de ce 18^{ème} numéro, qui fête les 4 ans du magazine, et on vous donne rendez-vous dans trois mois pour le prochain *Retro Gamer Collection*, puis ensuite dans plein d'autres numéros – grâce à vous, on ne le répètera jamais assez.

Mais trêve de sentiments et place aux *chiptunes*, aux *bitmaps*, aux sticks et à toutes ces petites choses matérielles et logicielles qui composent le terreau de notre amour commun du rétrogaming !

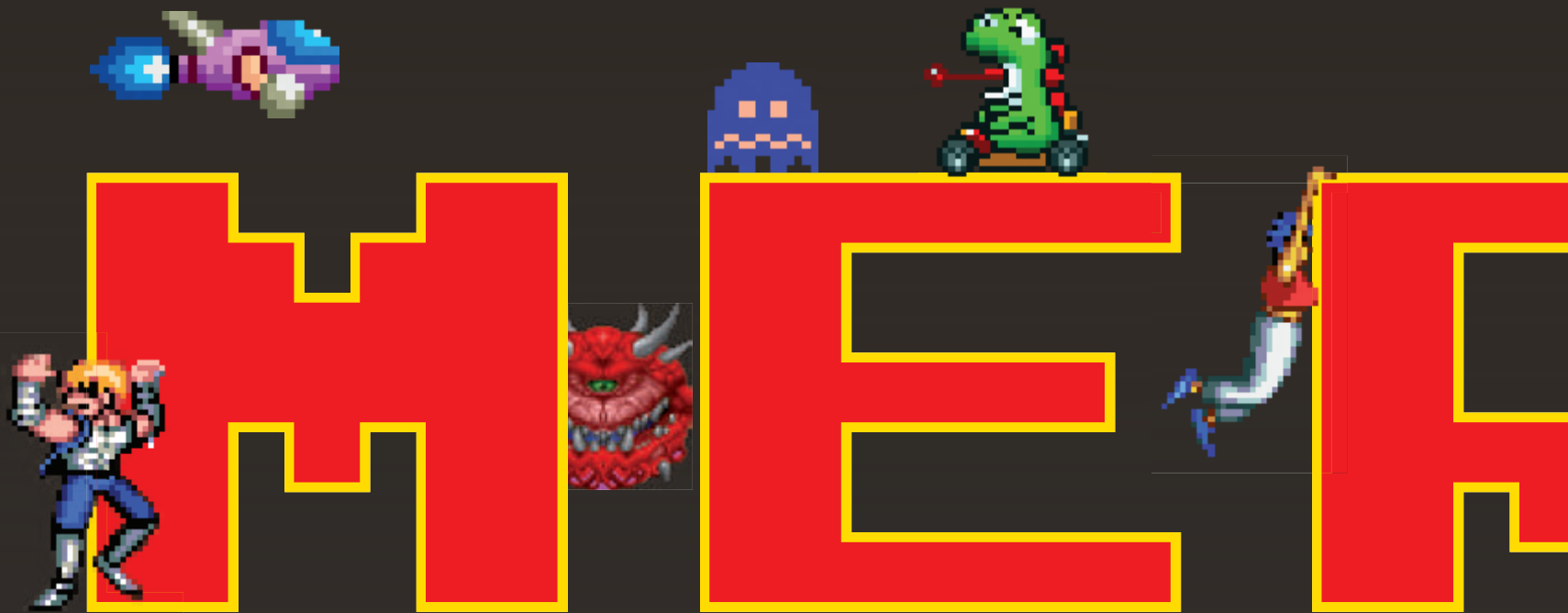
La rédaction de *Retro Gamer Collection*



Provenance papier :
Italie-Finlande
Taux de fibre recyclée :
0%
Eutrophisation :
0.006 kg/TO de papier

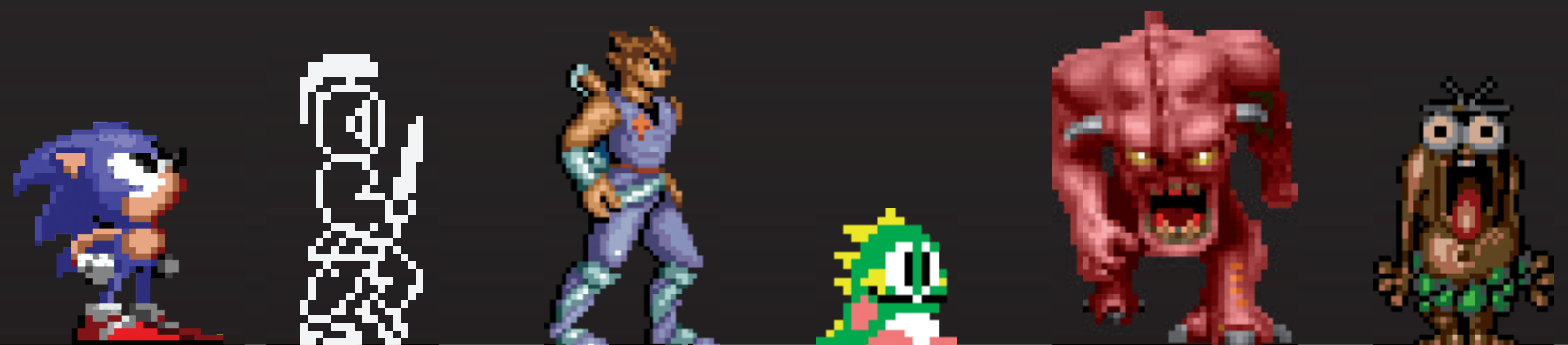


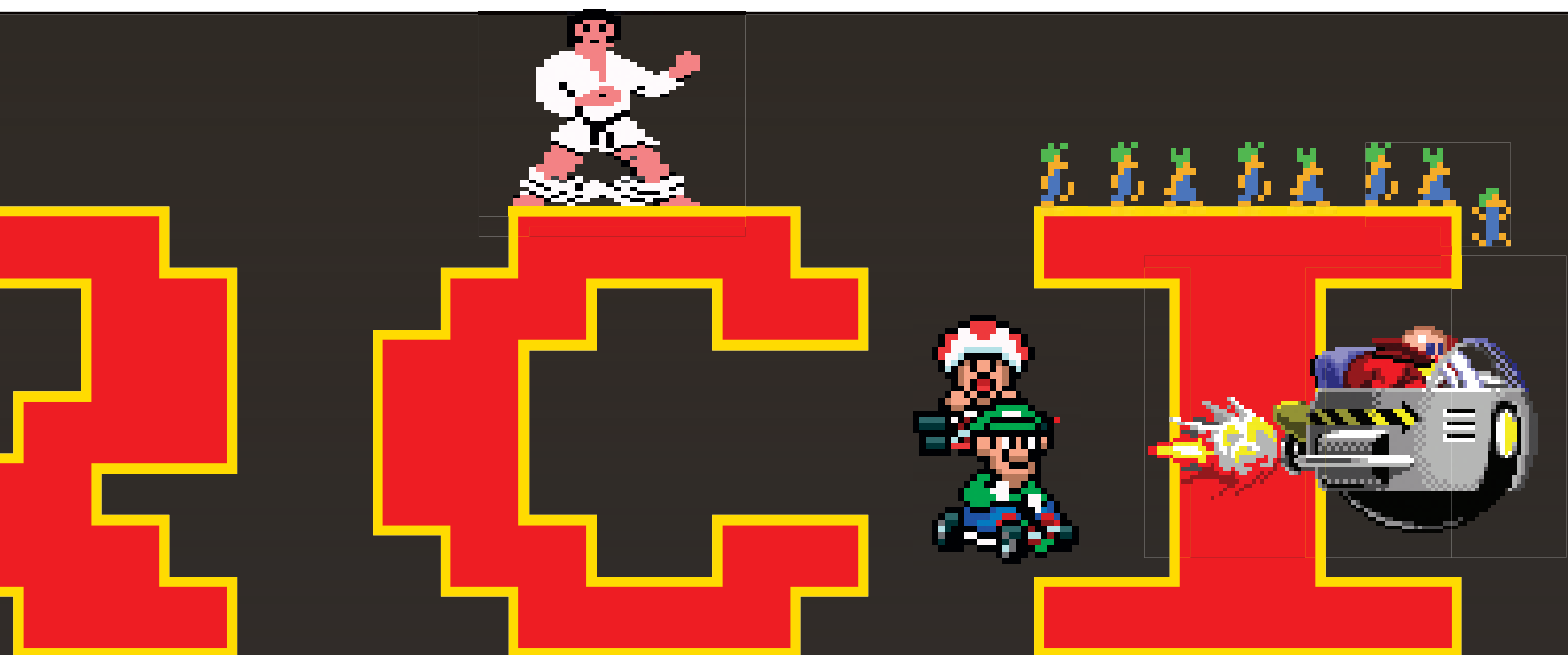
RETROGAMERCOLLECTION.BLOGSPOT.COM
FACEBOOK.COM/RETROGAMERCOLLECTION
(ET AUSSI RETROGAMER@FINANCIEREDELOISIRS.COM)



à vous tous qui nous avez soutenus lors de la grosse

Jean~Roland-TRAN - Axel~RAGE - Julien~JANOT - Adrien~RICHARD - SuperFlappy - Yann~GOULIER - Rob DELESTRE - Sylvain SANPEDRO - CRONOS38
 fbernard99 - Bruno REBILLET ° Mouton_Corp. - PtiMagicien - Jowly VONDELOIR ° William WLODY - Sébastien~GIRARDOT ° Stéphan GORGET
 RITCHIE - Nicolas AKLADIOS ° David ROSALES ° David REIS - MYSTIC OMANY - RETRO BONHEUR ° Sylvain CHARRIER ° William Pottier - Bertrand~DE~LIGNIERES
 Sébastien~SAINT~JEAN ° Peggy BRAY ° Aurélien SIVERT ° Didier LETOT - Edwin MARIN ° Sébastien HARDEMAN - Aurélien PEYRAT ° Alexandre DOS REIS
 Sergio CERONE ° Stéphane RENEVIER - Julien CHAIZE - Laurent DUBREUIL ° Garf CAPICHE ° Cédric ETIENNE ° Jérémy LAVERNE ° Marc LE PAGE Frank~DELSARTE
 Olivier CASSOU - MAX AZAN - BENAFI ° Johann MARTINEZ ° Olivier COLLET - Mathias GUIBERT ° Romain MEHEU ° Ivan LAC - Marc CHARONNAT
 Youen CHÉNÉ ° Philippe VUILLERME ° David BELLAICHE - Fabrice VANNIER ° Guillaume SCHMIRGAL ° Thibault SERRE - WYZ ° Laurent DIELENSEGER
 Franck~POLISANO - CRASHDISK ° Christophe PASQUIER - Fabrice LECLÈRE ° BEN ° Benoît DELENNE ° Sébastien KUMANSKI ° Alexandre BRIZARD
 Antoine BERRÉE - Jean-Eric FLAMENT - Julien BOURGEOIS - Quentin RYCKENBUSCH ° Florian BOURGEOT ° Benoît POTHIER ° Gilles ERMIA
 Julien LECACHELEUX ° Mehdi MAKHLOUFI ° Paul-Antoine MARTIN ° Fred NATARIO ° Boris KOFFOLT ° Christophe COLETTE ° David SILVA ° Victor GÉRIN
 Stéphane~NENNA ° NOAHL ° Fabrice BACQUART ° Laurent GOBY ° CLEMENT31840- LLASKY ° Jason SACHOT ° MIKA24 - SHIGAN ° Eric PORTE - Juju~SPLINTER
 VIVELESLOUTRES ° Ronan PLUMECOQ ° Bury VINCENT ° Cédric JUBINIAUX ° Jérémy ANTON ° Pascal SAKALAKIS - Laurent MONARD ° MELKIOK
 Sebastien FONTUGNE ° MIAOUSS ° INGÉNIEUR GÉNIAL ° Fabien LIERVILLE - Valentin ETOURNEAU ° Matthieu-LEROY - SAM82FR ° Alexandre~TOULON
 Christophe~FOURTEAU - DIDY77 ° Yannis COLIN - Julien GRANGER - Hervé CHASSAING ° TIDA ° Sebastien COCHET ° Cyril CHABROL ° Fabien CORNET - JFRIGAL
 Laurent LAMMENS ° Sébastien BELEZY ° Yann ILEMOINE ° Olivier CAPPELAERE ° Bruno CELSI ° Jean-Christophe BEGON ° Sébastien PLATRET ° Roddy
 SOARES Julie~DEE ° Johann JÉGOU ° Rwo MUALD ° Stéphane VAN RENGEM ° RAIDE ° Jey JAF ° Hervé PFISTER ° MAUNLINE ° Clément SKRZYPEK ° Lord ANTON
 Philippe A. HERNANDEZ ° Jérémie LESQUIBILLE ° BEATRICE44 ° Grégory GOURNAY ° ZBOBY007 ° XTIME ° François HALLÉ ° Michael LUTZ - Johann MARTINEZ
 Cédric MARCOL - MAGICWADDLE ° PATCH MAKER ° Jeff. CASTEL ° Loïc WIELS ° GREG42 ° Frédéric ROBIN ° Jey DRAKE ° Hugo JOUSSEAUME
 Vincent ZANVETTOR - Xavier DAUTREPPE ° Stéphane MILO - Mathieu LARUELLE - Stéphane REMY ° Pierre THONIEL





campagne participative de *Retro Gamer Collection*

Bichon-Chez Les Chinois - Jean LEFRANC ° Antoine RENEAUT ° Florian JUILLARD - Gilles GOLLAIN ° Julien GUERITTE ° Fabien COLAISSEAU - SERKERIL
 Jérôme BRUSSEAU - Lucas JEAN ° Cédric STECIOWSKI - Morgan SAINTE-CLUQUE - Romuald HALLOUIN - Sylvain ROUCHIER ° Benoît SCHEID ° Fabrice MALLET
 Pierrick COUCAUD - Christophe BERTRAND - Philippe SABATIER - Frederic MUTEZ ° Yoann FLEURY - Fabrice BENECH ° Maxime CHEVANCE
 Nicolas CAVASSA ° GUIL6233 - LAVIGLE91 - Matthieu NORMAND ° William LEBUGLE ° Bastien BREGÈRE ° CORBEN29 ° Mathieu MAYER ° Jérôme HENNER
 ° Patrice PUCHAL ° Carlos-Pires SERRA ° STANK ° STANK ° SPOOKYDRIC ° LOHERMOSO ° Bastien LAURENT - Thomas-Martin DE COATGOUREDEN
 Béranger DONEUX ° AROVANE ° Sébastien BEAUDON ° Fabre REZAIRE ° Arnaud LEMAROTEL - Stan W. DECKER - DREBIN00 ° Maxime JUNCHAT ° Loïc CHANG
 Brian ZOONEKYND ° Rémi SILVESTRE - Michael VINCENT ° Stéphane LE HOUÉROU ° Jean-Pierre NOIRAULT ° COLINOT2000 ° Philippe LAMASZEWSKI
 David MANUEL - Yvan NGUYEN ° Anthony COSTA ° WMS Gaming YouTube - Brice TSEIW ° PINPOUIN ° Jeremy SUSKA ° Anthony TRÉFAUT ° Nicolas OBERLÉ
 Frédéric PESCHANSKI ° Guillaume CREPIN - Aurélien MEOZZI ° Arnaud CARIDROIT - David OLIVIERI - Antoine LSI ° Patrick ARTINIAN ° Christian QUEFELEC
 Mathieu BERGER ° RSAEBA - Michael MONTAGANO ° Mickael LONGÉPÉ ° Mickael EVRARD ° Arnaud CALISTRI ° David SPIECZYNSKI ° Julien JOUTET
 Rafik CHERIEF ° DeeJay SAFE ° Sébastien MINISTRAL ° DING ° DING ° Laura BIGET - Benjamin MARTIN - Chris CHRIS-3 - Sébastien FLEURY ° EVERGREENPERSIL
 Benjamin BLAMPAIN ° Frederic SAUDEMONT ° Arnaud LE DÉ ° Jérôme TREDEZ ° Quentin BRUNOTTE - OSCARTRAMOR ° Frank SALOMON ° Evans SCHRICKE
 Ced LAWRENCE ° ORN22300 ° Jean-Sylvain RIPOLL ° Kevin ROGER ° JENDER ° Sébastien BOTTE ° Mickael DEVES - Guillaume BOURGUIGNON
 Nico VRT ° Maxime ROUMIER ° Romain OLLIVIER-HENRY - SIRF ° Batou BABTOU ° François DUHAR - Éric BONNOT ° Aymeric JUILLET ° Julien CATTIN ° DANDYBOH
 LARUE Stephane ° TOUDERC ° Fabien LAFARGE ° Guillaume BENOIT ° Anthony ALEXANDRE ° TKPX ° Flo RIAN ° Jean-Philippe HEITZ ° Olivier COPEL ° Davy
 Thomas CASTEX ° Alain NICOLAS ° Yannick DEMARTHE ° Samuel HENRY - Benjamin MURIOT ° Olivier EMICA - Christophe OLIVO ° Alexis LE FLANCHEC
 Kévin DAUTRIAUX ° Antoine CEUSTERS ° Laurent LENS - Alexandre TOULON - JACOUARD ° JUDGE ° Olivier NGUYENVANTAN ° Nicolas THOMAS - COARMAC
 PIERRE ° & ° ALEXANDRA ° JCACQUA ° Tom LOEUILLETTE ° PEEWEE68 ° Vincent DERUYCK ° Thibaut FERRY ° Philippe RENARD - Loïc ANNEQUIN ° Cléa D. - LE FAV
 Pascal VISA ° L'Éran ° FANTASTIQUE ° François HIRIART ° URRUTY ° Pierre-Marie CALATAYUD ° Jey DRAKE - Amadou BA



retro* GAMER Collection



Page
44

Le guide ultime des classiques du jeu vidéo

SOMMAIRE



8



32



40



64

DOSSIERS

- 8 **GoldenEye™ :**
le rapport déclassifié
- 40 **Megacat :**
du neuf sur du vieux
- 86 **Regarde, ça charge !**
- 140 **L'effet Demo 1**
- 158 **Dans le ventre
de la Mega Drive**

MAKING OF

- 24 **Oregon Trail**
- 44 **Daytona (aaa-aaaa !)**
- 98 **Disgaea**
- 104 **The Simpsons (NES)**
- 114 **Quake 2**
- 136 **Starion**
- 152 **Loaded**
- 178 **Trespasser**

LE GUIDE ULTIME

- 32 **Another World**
- 64 **Raiden**
- 122 **Galaxy force**
- 146 **Neo Drift out**
- 170 **Mercs**

TAILLONS BAVETTE

- 56 ...avec **David Mullich**
- 128 ...avec **Ken Williams**

IL ÉTAIT UNE FOIS...

- 76 ... **Syphon Filter**



Page
76

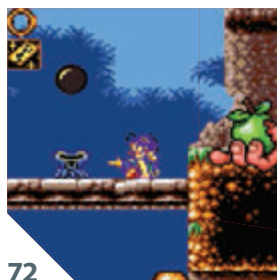


Page
158

Page
24

MAIS AUSSI :

- 22 Pin-up Matos : **Le Virtual boy**
- 30 Le pur moment...
Lords of Thunder
- 38 Vision périphérique :
Le TV Tuner Pack Game Gear
- 54 Plus loin plus fort :
Deep Duck Trouble
- 62 Rétrovirus : **Eye of the Beholder**
- 70 Pin-up Matos : **La Wonderswan**
- 72 Trésors oubliés :
Spécial Game Gear
- 84 Les irréductibles :
The Maze Of The Kings
- 92 Rétrovirus : **Astro Plumber**
- 94 Sortez les archives :
WJS Design
- 102 Perdu en route : **Double Dragon**
- 112 Le pur moment...
Monster Boy in Monster Land
- 120 Pin-up Matos : **La Nintendo 64**
- 134 Plus loin plus fort : **Stun Runner**
- 144 Rétrovirus : **Ice Climber**
- 150 Vision périphérique :
La manette Dreamcast
- 156 Le pur moment...
Kirby's Adventure
- 168 Rétrovirus :
Lotus'III: The Ultimate Challenge
- 176 Pin-up Matos : **La PlayStation 2**
- 184 Rétrovirus : **Super Mario Land**
- 186 Rétrotests
- 193 Abonnez-vous !
- 194 Fin de partie :
Danan The Jungle Fighter



72



86



94



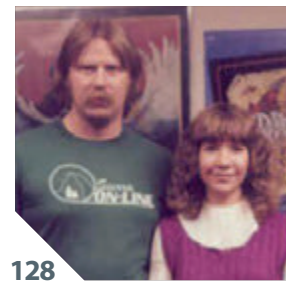
98



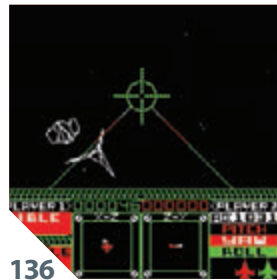
114



122



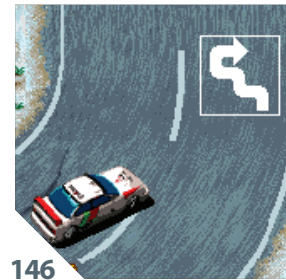
128



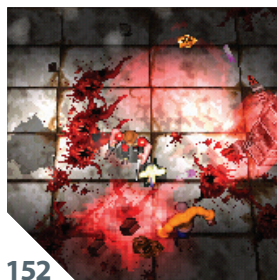
136



140



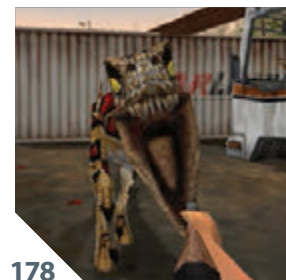
146



152



170



178



GOLDIE



LES AGENTS DOUBLE ZÉRO DE RARE



MARTIN HOLLIS

Producteur et réalisateur

Film James Bond préféré :
Bons baisers de Russie

Mode multijoueur préféré :
Archives – Permis de tuer



KARL HILTON

Directeur artistique

Film James Bond préféré :
L'Espion qui m'aimait

Mode multijoueur préféré :
Pistolet d'or, le premier à
10 kills. Et pas de radar!



DAVID DOAK

Auteur

Film James Bond préféré :
Goldfinger

Mode multijoueur préféré :
Temple – Mort en une balle

GOLDENEYE

IL Y A PRESQUE 22 ANS SORTAIT GOLDENEYE, QUI A PROUVÉ QUE LA NINTENDO 64 POUVAIT ÊTRE LE TERRAIN DE JEU DE FPS RAVAGEURS, NOVATEURS ET DANGEREUSEMENT VÔTRES, N'EN DÉPLAISE À IAN FLEMING...

Les choses étaient simples et nettes, dans les années 90. Rare faisait des jeux de plateforme, on jouait aux FPS sur PC et tous les jeux basés sur une licence cinématographique étaient une sombre bouse. Et puis, *GoldenEye 007* est venu bousculer tout ça. Le jeu est sorti deux ans après le film du même nom et quelques mois avant l'opus cinématographique suivant, *Demain ne meurt jamais*. À vrai dire, pas grand-monde n'en attendait grand-chose, fût-ce un titre signé Rare. Pourtant, le jeu s'est écoulé à plus de 8 millions d'exemplaires, s'imposant par la même occasion comme la troisième plus grosse vente sur Nintendo 64 et s'installant dans le même temps dans bien des listes des 'meilleurs jeux de tous les temps'.

Cette réussite est d'autant plus remarquable que *GoldenEye* est le premier projet professionnel de la plupart des membres de son équipe de développement. Tim et Chris Stamper, les deux frères à la tête de Rare, ont dû "leur rappeler qu'ils ne bossaient pas sur leur projet de fin d'études", voyant le développement s'étirer sur plus de trois ans. Mais c'est sans doute parce qu'ils

étaient pour la plupart nouveaux dans le métier qu'ils ne se sont pas restreints aux notions du possible et de l'impossible en termes de game design. Si une idée leur semblait bonne, ils l'expérimentaient.

Cette sorte de naïveté a porté ses fruits. Le jeu innove avec ses dégâts localisés, en désolidarisant l'arme et la caméra, avec son fusil à lunette, son *mapping* d'environnement (si vous observez bien, vous verrez des reflets basse définition sur les surfaces réfléchissantes) et autres particularités devenues coutumières des jeux de tir. Plus encore, *GoldenEye* a prouvé qu'un FPS narratif pouvait fonctionner sur console... et que les *deathmatches* sont intemporels.

L'équipe de développement a fait des merveilles. Certains sont restés chez Rare pour travailler sur *Perfect Dark*, la suite spirituelle de *GoldenEye*. D'autres sont partis fonder Free Radical pour y créer la série des *TimeSplitters*. Certains sont restés dans le jeu vidéo, d'autres non, mais tous s'accordent sur deux choses : la fierté partagée d'avoir participé à la création de *GoldenEye*, et le fait que jouer en multi avec Oddjob, c'est de la triche.



» [N64] Les jeux de tir à la première personne n'étaient pas l'apanage des consoles de l'époque, mais Rare a fait des merveilles.



» [N64] Un FPS sans explosions? Inimaginable! Un James Bond sans explosions? Impensable!



MARK EDMONDS

Directeur photo

Film James Bond préféré :
Skyfall

Mode multijoueur préféré :
Temple – lance-grenades et
Permis de tuer!



B. JONES

Costumière

Film James Bond préféré :
Goldfinger

Mode multijoueur préféré :
Stack – le premier à 20 kills,
mines télécommandées.



STEVE ELLIS

Réalisateur 2^{ème} équipe

Film James Bond préféré :
Casino Royale

Mode multijoueur préféré :
Temple – Pistolets d'or et
Permis de Tuer.



**GRAEME
NORGATE**

Compositeur et
ingénieur son

Film James Bond préféré :
Vivre et laisser mourir

Mode multijoueur préféré :
Bunker – sans armes!

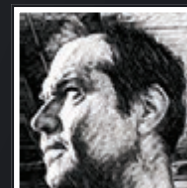


**GRANT
KIRKHOPE**

Compositeur

Film James Bond préféré :
Casino Royale

Mode multijoueur préféré :
Egyptian – Permis de tuer



DUNCAN BOTWOOD

Production designer

Film James Bond préféré :
Au service secret de Sa Majesté

Mode multijoueur préféré :
Archives – Pistolets
uniquement, Mort en une balle.

CONCEVOIR GOLDENEYE

MARK EDMONDS PARLE DE LA CRÉATION D'UN FPS DE PREMIER ORDRE

"Je ne savais pas vraiment sur quoi je travaillais", nous raconte Mark Edmonds. "On m'avait demandé de créer un système de raccord pour des personnages 3D. En gros, une *skin* flexible à mettre sur les articulations, comme un coude, au lieu d'un simple bloc solide pour le bras et l'avant-bras. Je ne savais pas le moins du monde que c'était en lien avec *James Bond*, mais j'ai dû réussir le test, puisque j'ai rejoint l'équipe du jeu. C'était tout simplement génial, pour mon tout premier jeu vidéo!"

Mark rejoint le chef de projet Martin Hollis et le graphiste Karl Hilton pour concevoir les toutes premières versions de *GoldenEye*. À l'origine, le jeu s'inspirait sensiblement du *Virtua Cop* de Sega : Bond suivait un chemin préétabli dans des niveaux. "On a exploité cette formidable innovation qu'était le stick analogique", raconte Mark, "et puis, on s'est dit que ce serait cool d'en faire un jeu comme



» [N64] L'affiche dynamique des barres est certes un peu intrusif, mais c'était plutôt nouveau, comme système.

Doom, mais en vraie 3D. On a pensé que ce serait une nouvelle expérience de jeu et on savait que la Nintendo 64 pouvait afficher de la 3D dans toutes les directions et orientations."

Le trio décide donc de sortir Bond de ses rails, avec une confiance confinant un peu à l'inconscience. Le développement N64 s'effectue sur des stations Silicon Graphics de pointe, confortables d'utilisation, mais enclines à la surchauffe. En revanche, les spécifications précises de la prochaine console



» Mark en costume nœud-pap', à l'E3 de 1997.

ON VOIT DU PAYS

LE TOUR DU MONDE DE JAMES BOND

ARKANGELSK



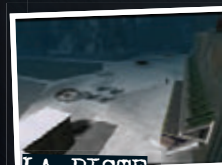
LE BARRAGE

□ Votre première mission vous envoie sur le barrage de Byelomorye. L'endroit est bien gardé, mais avec le fusil à lunette, il y a moyen de nettoyer un peu le coin...



L'USINE

□ Vous devrez traverser les lieux, des toilettes aux laboratoires, en passant par la salle d'embouteillage. Chouette visite.



LA PISTE

□ Pour s'enfuir en avion, il faut l'atteindre, mais il est protégé par des tas de soldats. Heureusement, il y a un tank qui traîne, avec les clés dessus.

"ON A EXPLOITÉ CETTE FORMIDABLE INNOVATION QU'ÉTAIT LE STICK ANALOGIQUE"

Mark Edmonds

de Nintendo ne sont pas encore finalisées. "Je me souviens avoir été assez déçu en découvrant les premières démos techniques sur les premières consoles de développement", nous confie Mark. "Mais nos propres graphistes ont réussi à faire de très belles choses!"

Mark travaille d'arrache-pied sur le moteur de *GoldenEye*, notamment le système de gestion des animations en motion capture – novateur pour l'époque –, ou l'intelligence artificielle des ennemis. Malgré tout cela, les membres de la petite équipe doutent que leur projet impressionne quiconque...

"C'était génial, de participer à l'E3 1997, mais le jeu n'a pas passionné les foules", se souvient Mark.

"J'imaginais que ce n'était pas le bon environnement pour se plonger dans le jeu. Ce n'est qu'après, quand les premiers tests sont sortis, que j'ai réalisé que les gens aimaient *GoldenEye*."

TOP SECRET

Les premiers *James Bond* devaient être jouables en multi : leurs images sont enfouies au fin fond du code d'origine.

A-I: Dam. sect @.

Boss will shelter Bond from one or other of the guards but not both...

Bond's start point. As soon as player gets control back, (following intro) things start to happen...

container

Moves off 5 secs? after player gets control back.

It reveals a guard who will spot Bond unless he is in cover.

If he is shot within sight of the guard in the tower, then the man in the guard room will come and have him as described under 'Guard Tower'.

Guard Tower. A guard patrols around the tower. He will spot Bond if the player doesn't move. If he sees Bond, the man from the guard room will be armed and will run towards Bond, firing (probably killing him).

» Des notes de Duncan pour le niveau du barrage, qui montrent comment les missions étaient préparées et planifiées.

"M" COMME "MARTIN"



MARTIN HOLLIS AUX COMMANDES

Quelle fut votre réaction quand on vous a demandé de diriger une équipe en charge du développement d'un jeu James Bond?

En fait, on ne me l'a pas demandé. Je crois que c'est mon chef de projet sur *Killer Instinct*, Mark Betteridge, qui m'a dit que quelque chose se tramait autour de la licence *Bond*. Deux types de l'équipe *Donkey Kong Country* étaient allés à une projection presse du film *GoldenEye*, où Nintendo avait suggéré que Rare pourrait en faire l'adaptation en jeu. Je suis directement allé voir Tim Stamper pour lui dire que j'aimerais bien m'en occuper.

Quelle a été sa réaction?
Il n'a rien laissé transparaître. Il m'a juste dit : "Eh bien, dans ce cas, rédige un *design document*, Martin". Ce que j'ai fait.

La variété des missions, l'effet des balles sur l'environnement... beaucoup d'éléments du *design document* préparatoire ont bel et bien été intégrés au jeu final.
Après un certain temps, je ne m'en suis plus servi. Une fois le projet lancé, on s'est juste concentrés sur le jeu proprement dit, pas sur ce que j'avais écrit. C'est étonnant que tant de choses se soient retrouvées dans le jeu, au final. Un coup de chance.

Comment avez-vous sélectionné les membres de l'équipe de développement?
Bien sûr, je voulais des gens sympas, passionnés par l'univers *Bond*... mais ce n'était évidemment pas le cas de tout le monde. Reste que tous étaient incroyablement talentueux. En fait, j'ai fait une liste de tous les employés impliqués dans le développement, et je les ai notés sur 10, avec des annotations en marge. Je suis allé voir Simon Farmer à la production pour lui parler de chacun, et il me disait si telle ou telle personne collerait au projet.

Vous aviez un dossier sur tout le monde? Un peu comme M, dans les films?
Oui, j'étais toujours vêtu de noir et j'affichais une confiance arrogante! Je ne sais pas trop comment les gens me voyaient. J'étais le seul à avoir déjà fait un jeu vidéo professionnellement, avant *GoldenEye*. Rare avait pour habitude d'engager des gens qui ne venaient pas du milieu du jeu vidéo.

C'est un atout, de travailler avec des gens dont c'est le tout premier jeu vidéo?
Certainement. Je ne suis pas sûr qu'on y serait arrivés, autrement. Ça devait être un jeu à la troisième personne, qui aurait dû nous demander 9 mois de boulot.



MARTIN, EN PLEINE REMISE DE RÉCOMPENSES POUR GOLDENEYE À L'E3 DE 1998.

Personne ne savait que ça allait nous prendre 3 ans!

Le développement fut en effet assez long. Les frères Stamper vous ont-ils mis la pression?
Au contraire. C'est incroyable qu'ils nous aient si peu embêtés. Ils avaient toute la société à administrer, sans parler du fait que l'accord de licence sur *GoldenEye* était un projet peu risqué, pour Rare. Je crois que je leur faisais un peu peur, aussi. J'étais très, très sûr de moi – et c'est un doux euphémisme de le dire comme ça! Les frères Stamper ont créé l'environnement de travail, ils ont engagé les gens de mon équipe, et on n'a jamais eu à s'inquiéter que le jeu soit annulé ou poussé dans une autre direction. On avait leur confiance. Ils ont eu un rôle déterminant.

C'est vrai que si tous les personnages qui ont été tués dans un niveau se relèvent et se serrent la main, à la fin du stage, c'est parce que Nintendo vous l'a demandé, préoccupée par la violence dans le jeu?
Oui. Ça a l'air ridicule, dit comme ça, mais quand on y réfléchit, le jeu, c'est surtout tuer à courte portée. On voit la souffrance des victimes, qui tombent à genoux avant que vous les acheviez d'une balle dans la tête. C'était violent, et sans surprise, ça passait mal avec Nintendo. Alors, on a arrondi les angles. Je crois qu'on a par exemple réduit de 20 % le rouge du sang.



MARTIN RAJUSTE SA CRAVATE EN COULISSE, PENDANT L'E3 DE 1997.

ON VOUS L'AVOUE, ON A REPASSÉ PLEIN D'HEURES À JOUER AU MULTI DE GOLDENEYE EN PRÉPARANT CE DOSSIER. LA BONNE EXCUSE.



LES PLANS DE BOND

KARL HILTON REVIENT SUR LE DESIGN DES NIVEAUX DU JEU



archives - library (DIFFERENT SCALE TO CORRIDOR PLANS)

- = Chair
- T = Table
- = Filing Cabinet direction
- = box (single)
- = box (stacked) no high



"DIFFICILE DE DIRE DE QUAND CA DATE, VU QUE LE PROJET S'EST ÉTIRÉ SUR PLUS DE DEUX ANS. JE CROIS QUE LES POINTS BLEUS, CE SONT LES POSITIONS POSSIBLES DE SPAWN POUR LES GARDES. AU DÉBUT, LE NIVEAU A ÉTÉ CONSTRUIT SUR UN MODÈLE TRÈS PROCHE DE CE PLAN, MAIS ON A CHANGÉ PAS MAL DE CHOSES EN LE TESTANT, SUIVANT LES INDICATIONS DE DAVE DOAK. BLOQUER UN ANGLE DE VUE, OUVRIR UNE ROUTE ALTERNATIVE, ETC."

TOP SECRET

GoldenEye est le troisième jeu Nintendo 64 le plus vendu, avec 8,09 millions d'exemplaires écoulés. Mario Kart est deuxième avec 9,87 millions et Mario 64 premier avec 11,89 millions de cartouches.

GROUND FLOOR.

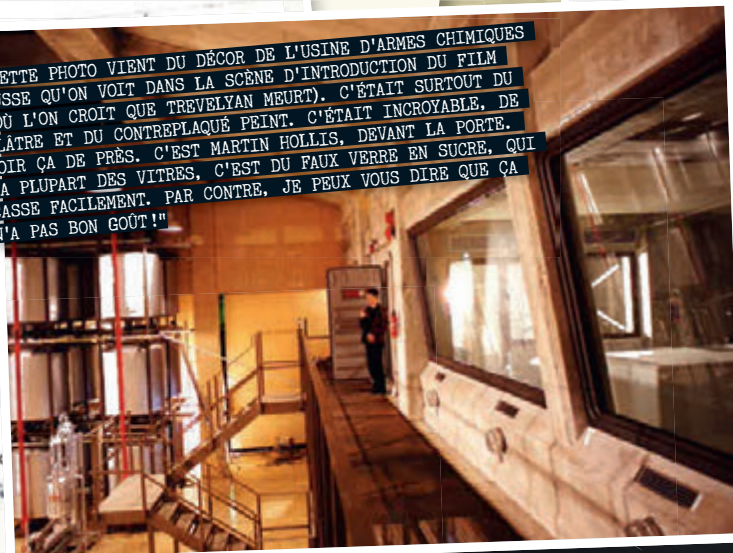
LEVELS LIST:

			mapped	working	finished
KAD	Savarnaya Part 1	Exterior	✓	✓	✓
		Interior			
D	Chemical Plant	Dam	✓	✓	
A		Interior			
		Exterior			
KAD	Savarnaya Part 2	Exterior	✓	✓	Karl
		Interior			
B	St Petersburg	Statue Park	✓	✓	✓
K		Intelligence Archives	✓	✓	✓
K		Streets	✓	✓	✓
K		Train Depot	✓	✓	✓
D	Train	Interior			
K		Exterior			
A	Cuba	Jungle			
		Dam			
		Control room			
		hates Gule			
		lan (low)			
		cradle			
		lan - Lasv			
		French			
D	Special Level - Egyptian	pyramids			

"LES LETTRES, DANS LA MARGE, INDIQUENT QUI A LA CHARGE DE CONCEVOIR L'ÉBAUCHE DU NIVEAU. LE D, C'EST POUR DUNCAN, QUI A MODÉLÉ LA BASE DE CES NIVEAUX AVANT DE ME LES PASSER POUR QUE J'AJOUTE LES TEXTURES ET LES LUMIÈRES. LES LIGNES AVEC UN K SONT POUR LES NIVEAUX QUE J'AI CONÇUS, ÉCLAIRÉS ET TEXTURÉS. LE B, C'EST POUR B. JONES, QUI S'OCCUPAIT PRINCIPALEMENT DES PERSONNAGES ET DE LEURS ANIMATIONS, MAIS QUI A AUSSI CONTRIBUÉ AUX NIVEAUX."

"C'EST LE NIVEAU DE DEATHMATCH DU COMPLEXE, LE TOUT PREMIER NIVEAU SPÉCIFIQUE À CE MODE QU'ON AIT CONÇU. AU DÉBUT, ON A ESSAYÉ D'ADAPTER DES NIVEAUX DU JEU SOLO, COMME L'USINE, POUR VOIR SI ÇA MARCHAIT. VERS LA FIN DU DÉVELOPPEMENT, UNE FOIS LES NIVEAUX SOLO TERMINÉS, J'AI EU DU TEMPS POUR FAIRE DES MAPS PUREMENT MULTI. SI VOUS OBSERVEZ BIEN LE PLAN, IL EST ÉVIDENT QUE J'AI ESSAYÉ D'AGENCER ET DE RELIER DES ZONES DE FORMES TRÈS VARIÉES. TOUS LES DESIGNS DE NIVEAUX PARTENT D'UN PLAN SIMPLE POUR CONTRÔLER TOUT CE QUI SERA AFFICHÉ, POUR NE PAS RALENTIR LE FRAME RATE."

"CETTE PHOTO VIENT DU DÉCOR DE L'USINE D'ARMES CHIMIQUES RUSSE QU'ON VOIT DANS LA SCÈNE D'INTRODUCTION DU FILM (OU L'ON CROIT QUE TREVELYAN MEURT). C'ÉTAIT SURTOUT DU PLÂTRE ET DU CONTREPLAQUE PEINT. C'ÉTAIT INCROYABLE, DE VOIR ÇA DE PRÈS. C'EST MARTIN HOLLIS, DEVANT LA PORTE. LA PLUPART DES VITRES, C'EST DU FAUX VERRE EN SUCRE, QUI CASSE FACILEMENT. PAR CONTRE, JE PEUX VOUS DIRE QUE ÇA N'A PAS BON GÔÛT!"



"LES BÂTIMENTS EXTÉRIEURS NE SONT PAS VRAIS : CE SONT DES MAQUETTES À L'ÉCHELLE 1/8^{ème}, POSÉES SUR UNE PISTE DE LEAVESDEN. LES MONTAGNES, C'EST UN MATTE PAINTING, SUR UN PANNEAU. LA TRANCHÉE, AU PREMIER PLAN, C'ÉTAIT POUR QUE LES MAQUETTISTES AIENT FACILEMENT ACCÈS À TOUTE LA MAQUETTE. LE CIEL EST VRAI, PAR CONTRE. CE DÉCOR A SERVI DANS LE FILM POUR LA SCÈNE OÙ LE MIG S'ÉCRASE SUR LE COMPLEXE DE SEVERNAYA ET EXPLOSE LA PARABOLE APRÈS L'ACTIVATION DU PREMIER GOLDENEYE."



LES CHEATCODES SONT ÉTERNELS

LES MEILLEURS CODES DE TRICHE DE GOLDENEYE...



LE MODE PAINTBALL

□ Une option cosmétique qui remplace les impacts de balles par de jolies éclaboussures de peinture. Malheureusement, ça n'impacte pas les personnages, donc on ne peut pas repeindre les ennemis.
POUR LE DÉBLOQUER : Terminez le niveau du barrage en moins de 2 min 40 s à la difficulté Agent Secret.



LE MODE DK

□ Ce cheat très facile à débloquer déforme tous les personnages avec de grosses têtes, des corps trapus et de longs bras. C'est le paradis du headshot!
POUR LE DÉBLOQUER : Terminez le stage de l'aérodrome en moins de 5 minutes. Trop facile.



L'INVINCIBILITÉ

□ GoldenEye peut être ardu, surtout dans les derniers niveaux. Ce n'est pas très glorieux, mais on peut rendre James Bond invulnérable à tout...
POUR LE DÉBLOQUER : ...en terminant le niveau de l'usine en moins de 2 min 5 s, à la difficulté Agent 00.

TOUTES LES ARMES

□ Ben tiens, bien sûr, qu'on veut toutes les armes du jeu! Même le tank! On pourrait pas avoir des munitions, avec?
POUR LE DÉBLOQUER : Terminez le niveau égyptien en moins de 6 minutes à la difficulté Agent 00.



MINI-BOND

□ Votre taille est réduite de moitié. S'il faut un certain temps pour s'habituer, les ennemis ont plus de mal à vous toucher. Ça donne un léger avantage.
POUR LE DÉBLOQUER : Traversez Surface 2 en moins de 4 min 15 s en difficulté Agent 00.



LE MODE TURBO

□ Facilitez-vous les choses en augmentant méchamment la mobilité de Bond pour échapper aux gardes et aux situations périlleuses. Il faut du temps pour maîtriser le truc, donc soyez persévérants.
POUR LE DÉBLOQUER : Terminez Silo en moins de 3 minutes, en mode Agent.



LES GENTILS ET LES MÉCHANTS LE CASTING DE GOLDENEYE

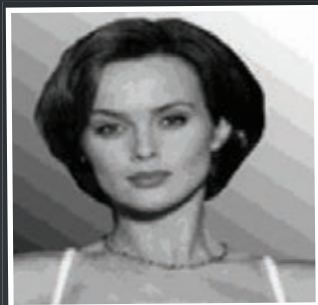


JAMES BOND

□ Le célèbre héros-agent secret de Sa Majesté, incarné par Pierce Brosnan dans *GoldenEye* et les trois films qui suivront, doit ici empêcher Janus d'activer le satellite GoldenEye.

NATALYA SIMONOVA

□ Cette hackeuse finit par accompagner Bond dans plusieurs missions après leur rencontre en cellule. Dans le film, elle prend les traits d'Izabella Scorupco.

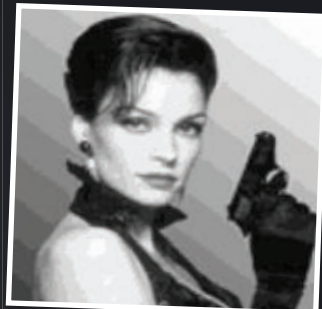


ALEC TREVELYAN

□ Sean Bean est l'agent 006, apparemment exécuté pendant votre seconde mission par le Colonel Ourumov. Mais en réalité, il a survécu et il est à la solde de Janus. C'est pas bien.

XENIA ONATOPP

□ Une dangereuse mercenaire incarnée par Famke Janssen dans le film, qui adore tuer les hommes en les étouffant entre ses cuisses. Il y a pire, comme façon de mourir.



LE GÉNÉRAL ARKADY OURUMOV

□ L'officier russe rebelle, joué par Gottfried John, est une épine dans le pied de Bond dans la majeure partie des missions d'Arkangelsk.

BORIS GRISHENKO

□ Alan Cumming incarne ce hacker 'invincible' qui va s'avérer être un traître à la solde de Janus. Faudrait voir leurs conditions d'embauche, ça a l'air intéressant...



VALENTIN ZUKOVSKY

□ Ce gangster russe, joué par Robbie Coltrane dans le film, aide James Bond dans quelques missions, vu qu'il n'apprécie guère que Janus s'immisce dans ses affaires.

DIMITRI MISHKIN

□ Mishkin (Tchéky Karyo) capture Bond et l'envoie dans le niveau des archives. Il finit par admettre que Bond n'est pas un traître et consent à l'aider.



AU SERVICE DE LA MOTION CAPTURE

DUNCAN BOTWOOD A BEAUCOUP CHUTÉ...



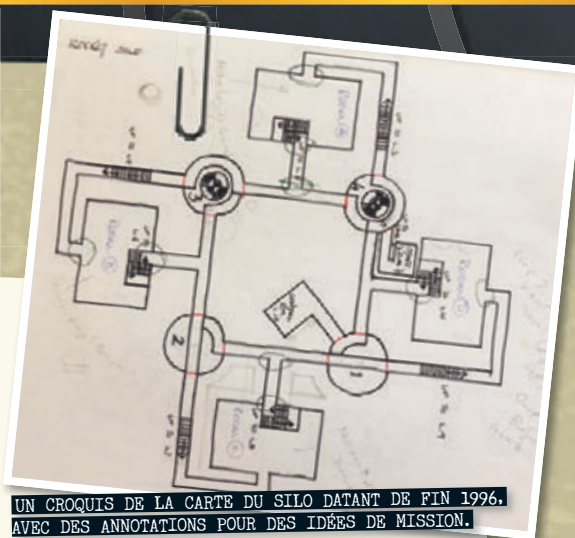
"Je répète à l'envi que je suis mort des milliers de fois, pour *GoldenEye 007*", nous dit Duncan Botwood, dont le dévouement au jeu ne fait aucun doute. Le game designer a non seulement travaillé sur la structure des missions et l'architecture des niveaux, mais il a également servi de modèle pour les animations des personnages qui se font tuer.

DUNCAN, EN COULISSES À L'E3 DE 1997.



"Les données de *motion capture* permettent de bien reproduire les mouvements humains, comme quand on sursaute, par exemple. On distingue bien la différence entre quelqu'un qui se jette au sol et quelqu'un qu'on pousse pour le faire tomber. Je devais me tenir debout, les yeux fermés pour ne pas anticiper ce qui allait m'arriver. Ensuite, B. Jones s'approchait discrètement, et me poussait rudement pour me faire chuter. Répétez la scène une dizaine de fois par position, afin que tous les angles soient couverts, avec quelques contusions en prime!"

Duncan, qui est resté chez Rare jusqu'à la fin des années 2000 et travaille aujourd'hui chez Ubisoft, au Canada, assure que ça valait largement la peine de se faire ainsi malmener : "Je suis certain que *GoldenEye* m'a ouvert des



UN CROQUIS DE LA CARTE DU SILO DATANT DE FIN 1996. AVEC DES ANNOTATIONS POUR DES IDÉES DE MISSION.

portes, mais ce que je retiens surtout, ce sont ces gens qui viennent me raconter qu'ils y ont joué avec leurs potes, leur famille, et qu'ils ont adoré le jeu. Je ne m'en lasse jamais!"

Il mentionne également avoir spécifiquement conçu le niveau du temple égyptien pour avoir de hauts plafonds, juste parce qu'il adorait tirer au lance-grenades au-dessus des portes qu'il passait, afin qu'elles rebondissent en arrière sur ses poursuivants. Notez ça pour vos futurs deathmatches!

DERRIÈRE LE RIDEAU DE FER

DAVID DOAK NOUS RACONTE LES NIVEAUX DE GOLDENEYE

David Doak n'est pas peu fier quand on évoque avec lui l'impact du design des missions et de l'IA des ennemis de *GoldenEye* sur le petit monde du jeu vidéo. "Un de mes meilleurs souvenirs, c'est quand j'ai rencontré les types de Valve à un salon, en 1998, et qu'ils m'ont avoué que *GoldenEye* les avait obligés à revoir un tas de trucs sur *Half-Life*."

Quand David rejoint l'équipe de développement fin 1995, les fondements du gameplay sont établis. Les contrôles sont en place, les mécaniques de rencontre/combat/progression bien réglées et les graphismes et les sons commencent à bien prendre forme. "Mais les niveaux étaient encore une simple carcasse", nous explique-t-il. "Ils avaient été conçus pour tester le gameplay, même si certains aspects innovants, comme le système d'alarme de Severnaya Bunker, étaient déjà implémentés. Un garde pouvait la déclencher en appuyant sur un gros bouton rouge, ou elle s'activait quand Bond passait dans le champ d'une caméra. À l'époque, la référence du FPS, c'était *Doom*, où l'on se contentait de shooter des monstres en ramassant des clés magnétiques de couleur. On voulait vraiment



» [N64] La destruction gratuite, ça défoule.

aller plus loin."

Si David concède que la mécanique des clés magnétiques est bien présente dans *GoldenEye*, camouflée derrière des modems, des décodeurs et autres gadgets, il souligne avoir voulu faire varier le rythme du jeu : "Par exemple, le niveau *Severnaya Bunker 1* est d'une densité délectable", nous dit-il. "Une zone de petite taille, très simple, mais où il faut assurer avec les objectifs, les ennemis et les alarmes, surtout à un niveau de difficulté élevé. L'évasion de cellule de *Bunker 2* a été un plaisir à mettre en place. La partie 'infiltration' fonctionne bien et préfigure ce qu'on retrouvera dans *Metal Gear Solid* et *Thief*. Et puis, bien sûr, il y a le niveau *Facility*, avec l'incontournable docteur Doak..." Précisons que David incarne

ON VOIT DU PAYS

LE TOUR DU MONDE DE JAMES BOND

SEVERNAYA



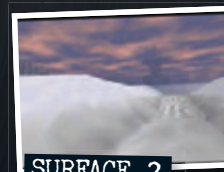
SURFACE 1

□ Un niveau difficile où l'on doit atteindre le bunker de contrôle d'un satellite. Beaucoup de terrain dégagé et peu d'endroits où se planquer.



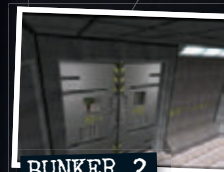
BUNKER 1

□ Vous voilà coincé dans une base sibérienne souterraine, heureusement encore en travaux et mal protégée.



SURFACE 2

□ Le huitième stage vous renvoie à Severnaya. Et ce n'est pas une promenade de santé : il y a des gardes dans tous les coins et on peine à voir où l'on va...



BUNKER 2

□ On démarre le niveau en cellule, à côté de Natalya. Un stage difficile où il faut protéger la damoiselle tout en récupérant plusieurs objets.



» [N64] On ne fait pas que tuer des ennemis, dans *GoldenEye*. Il faut aussi parfois installer des mouchards. Pour cela, il faut quand même tuer des ennemis.

ce scientifique/agent secret du jeu. D'ailleurs, on croise presque tous les membres de l'équipe de développement dans *GoldenEye*, dans le rôle de gardes anonymes ou sur certains moniteurs *in-game*... S'il est satisfait de la variété des missions et des objectifs, ainsi que du design des niveaux, David est le premier à admettre que tout ne fonctionne pas : "Pour certains niveaux, on s'est creusé la tête pour limiter les dégâts", nous raconte-t-il. "C'était compliqué, à l'époque, de concevoir de grands niveaux ouverts, comme ceux du dépôt et de l'aérodrome, avec un bon gameplay. Les missions d'escorte nous paraissaient une bonne idée, à cette période. Mais j'imagine que c'est assez frustrant de perdre parce que Natalya décide aléatoirement de se jeter sur le chemin d'une balle ou dans une explosion..."

Malgré ces quelques ratés, le mode histoire du jeu innove en proposant des choix au joueur : va-t-il foncer bille en tête, tous flingues dehors, ou préférer la modération sur le permis de tuer ? On peut passer les gardes sans se faire repérer ou nettoyer les lieux à grand renfort de *headshots*. Les réactions et interventions des NPC, parfois surprenantes, voire exaspérantes, donnent vie à tout ce petit monde.

"Pour l'IA, j'ai dû pas mal négocier avec Mark Edmonds," nous raconte David. "Je lui présentais des idées de scripts pour étoffer le jeu, il secouait la tête en me disant que ce n'était pas possible, avant qu'il ne fasse opérer sa magie de programmeur pour concrétiser ces idées."

"LE NIVEAU SEVERNAYA BUNKER 1 EST D'UNE DENSITÉ DÉLECTABLE"

David Doak



» David, en pleine démonstration, pendant l'E3 de 1997.

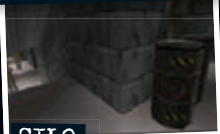
HABILLE-TOI UN AUTRE JOUR

LES COSTUMES ET LES STYLES AUTHENTIQUEMENT BONDIENS DE GOLDENEYE

ON VOIT DU PAYS

LE TOUR DU MONDE DE JAMES BOND

KIRGHIZSTAN



SILLO

Encore un niveau ardu, où l'on doit poser des explosifs dans toutes les salles des machines.

MONTE-CARLO



LA FRÉGATE

Vous devez poser un mouchard sur un hélicoptère, posé sur le pont d'un navire de guerre lourdement armé et bien gardé.

MEXIQUE



TEOTIHUACAN

Bravo, vous voilà dans un des niveaux secrets du jeu, inspiré d'une séquence du film *Moonraker*!



EL-SAGHIRA

Ce niveau se débloque une fois que vous avez terminé tous les autres stages en mode Agent 00. Trouvez le Pistolet D'or et arrêtez le Baron Samedi.

Dans les crédits de jeu, B. Jones est présentée comme 'costumière'.

Un clin d'œil à l'industrie cinématographique des plus justifiés, experte qu'elle est dans la conception de costumes 'nœud-pap' de pixels. "Au départ, il y avait aussi trois autres James Bond dans le jeu", nous explique-t-elle. "J'ai dû dessiner plusieurs textures de costumes avec des motifs de 64 pixels sur 32. Roger Moore avait son costume blanc à œillets, Timothy Dalton le veston croisé et Sean Connery le costume classique des années 60."

Sans les catalogues d'image Internet, les principales sources viennent de la collection de livres *James Bond* et des objets de collection de la saga. Les photos de personnages sont scannées, les gadgets étudiés sous toutes les coutures et les cassettes vidéo des films tournent en boucle à l'heure du déjeuner. "On n'avait qu'une pause de 30 minutes pour manger, alors on regardait les films par tranches de 20 minutes. C'était interminable!"

L'équipe de développement a aussi accès aux plateaux de tournage. Ils en profitent pour photographier le plus possible avec leur toute nouvelle caméra numérique. "L'appareil était énorme, très lourd, et très cher", se souvient B. "Mais c'est de là qu'on a tiré le plus gros de notre matériau de référence, comme le parc de la statue et l'intérieur du complexe principal d'*Archanglsk*, avant et après sa destruction. J'ai utilisé le



» [N64] Il y a bien sûr des gadgets avec lesquels on peut faire mumuse, mais on aurait aimé en avoir plus!

"AU DÉPART, IL Y AVAIT AUSSI TROIS AUTRES JAMES BOND DANS LE JEU"

B. Jones

même appareil pour photographier les visages qu'on voit dans le jeu. Je prenais des clichés de face, de dos et des deux profils, puis je les assemblais. C'était avant *Photoshop*, on travaillait sur un logiciel du nom de *NinGen*, sur des textures de 38 pixels sur 32 pixels. Essayez de dessiner un visage humain réaliste, avec ça!"

Aujourd'hui, il est facile d'animer des expressions, mais à l'époque, ces techniques étaient encore nouvelles, tout comme la motion capture servant à créer des animations réalistes. Le système de capture était constitué de marqueurs placés sur tout le corps, directement reliés à l'ordinateur par des

câbles. "Il fallait bien faire attention à vos mouvements pour ne pas risquer de tirer sur les câbles et de risquer de se prendre le système de capture sur le crâne!", raconte B.

L'utilisation de cette technique est particulièrement visible quand on abat un ennemi. Touchez l'épaule, et il reculera en grimaçant de douleur. Visez la tête, et il s'écroulera au sol. "On voulait que les animations donnent l'impression que la victime ne s'y attend pas du tout, alors on a demandé à Duncan Botwood de fermer les yeux, puis je lui ai mis une claque sur l'épaule, sans le prévenir. On ne voulait pas voir cette fraction de seconde d'anticipation, dans la capture. On a même attaché des cordes autour de sa taille pour le faire tomber. Il y avait tout ce qu'il fallait de matelas autour pour amortir sa chute, mais je ne crois pas que ça rentrerait dans les critères de sécurité actuels..."

C'est ce soin porté au moindre détail visuel de *GoldenEye* qui rend le jeu si immersif. Après Rare, B. est partie travailler pour le cinéma et la télévision, notamment sur la série *Doctor Who* et sur *Les Gardiens de la Galaxie*, mais elle a gardé contact avec ses anciens confrères du jeu vidéo.



» Steve et B. à l'E3 de 1998.



» [N64] Si vous tuez des civils, vous n'irez pas très loin, dans certains niveaux.

LES SONS DE GOLDENEYE

PAR GRAEME NORGATE ET GRANT KIRKHOPE



Vous êtes-vous dit que ça allait être facile et qu'il vous suffirait de reproduire le thème de James Bond, en rejoignant l'équipe de développement de GoldenEye?

GN : C'était bien sûr un bon point de départ, de jouer avec le thème de Bond, mais je n'ai jamais pensé que ça allait être facile. Il n'y a rien de pire qu'un bon morceau mal interprété! D'abord, j'ai voulu aborder la chose en composant des variations du thème, plutôt que d'en reprendre des passages, c'est pourquoi des musiques comme celles du train et du dépôt sont plus dans le style des films. Puis je me suis dit d'arrêter de me prendre la tête, et j'ai repris ces fichues mélodies!

GK : Graeme m'a demandé de travailler

avec lui sur *GoldenEye*, car il était très pris avec *Blast Corps*. J'adorais James Bond, et j'étais ravi de travailler sur le thème emblématique des films.

Composer pour un support cartouche et pas sur CD, c'est un désavantage?

GN : La N64 était la seule console à cartouches du moment, et avec le CD, on n'a pas à se soucier des limitations de RAM. Par contre, les cartouches étaient plus polyvalentes que les CD, à cette époque, d'autant qu'on voulait un certain niveau d'interactivité pour la musique de jeu. Par exemple, dans le bunker de Severnaya, si une alarme détecte le joueur, la musique change. C'est simple, mais sans coupure. Sur un CD de l'époque, la musique se serait coupée un instant le temps que le laser atteigne la piste appropriée. Sur un disque abîmé ou un lecteur fatigué, ça peut se compter en secondes. Largement le temps de se faire tuer dans l'intervalle! Et puis, sur CD, vous êtes limité à 45 minutes de bande-son, et au final, il y a plus de deux heures de musique, dans *GoldenEye*.

Quels outils avez-vous utilisés pour produire la partie audio du jeu?

GK : Je travaillais sur *Cubase* sur DAW (station audionumérique), et les



VOUS POUVEZ BRANDIR DEUX FLINGUES DANS CERTAINS NIVEAUX OU DANS TOUS, EN TRICHANT.

"LES CARTOUCHES ÉTAIENT PLUS POLYVALENTES QUE LES CD"

Graeme Norgate

sons viennent pour la plupart d'un Roland JV 1080 et d'un EMU Proteus FX. J'échantillonnais les instruments et je les compressais au max' pour la N64, en évitant trop de déperdition sonore. GN : Les quatre premiers mois, je n'avais pas de hardware N64, alors je composais sur synthétiseurs et échantillonneurs avec ce que je savais de ce qui s'appelait encore l'Ultra 64, à savoir qu'elle pouvait jouer 100 sons simultanément. La SNES n'avait que huit canaux audio, alors c'était le paradis! Enfin, c'est ce que je croyais... On peut en effet jouer 100 sons en même temps, tant que vous ne faites rien d'autre – pas de graphismes, par exemple. 12 ou 16 notes simultanées, c'est un bon compromis.

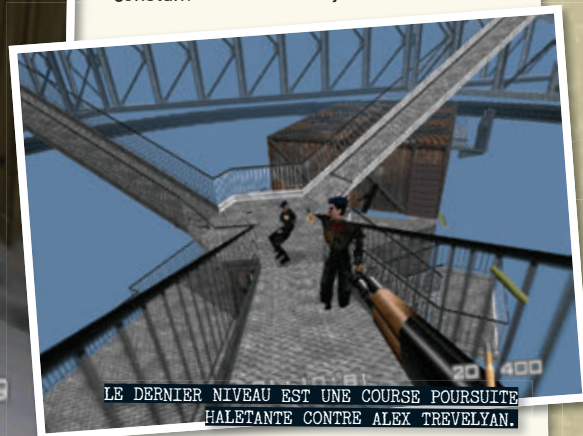
GK : Chez Rare, les compositeurs étaient encouragés à faire du mieux possible. Tim Stamper était tout particulièrement tatillon sur les musiques. Il nous poussait constamment à faire toujours mieux.



TOP SECRET
La texture du radar du mode multijoueur est en fait celle des bidons d'essence qu'on croise en jeu.



MÊME L'ARME LA PLUS FAIBLE PEUT CAUSER DE GROS DÉGÂTS, SI VOUS VISEZ LES BIDONS D'ESSENCE.



LE DERNIER NIVEAU EST UNE COURSE POURSUITE HALETANTE CONTRE ALEX TREVELYAN.

ON RECHARGE GOLDENEYE

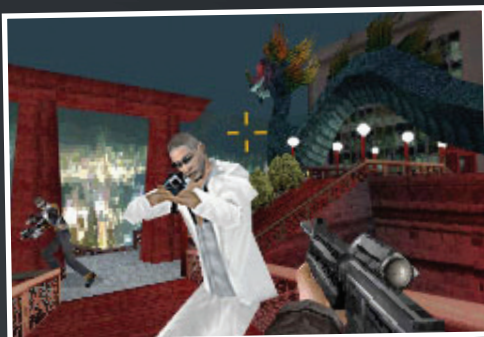
LE SHOOTER DE RARE A EU SON LOT DE SPIN-OFFS



GOLDENEYE 007

VIRTUAL BOY

On ne sait pas grand-chose de ce titre Virtual Boy annulé, même pas le nom de son éditeur. Ce qui ressemble a priori à un jeu de course à la *Roadblasters* aurait vraisemblablement dû sortir avant le hit N64 de Rare (le dernier jeu Virtual Boy est sorti en 1996).



GOLDENEYE : AU SERVICE DU MAL

NINTENDO DS

Cette version largement sabrée du jeu sur console de salon s'en distingue suffisamment pour être traitée à part. C'est un des premiers FPS sur ce support, et c'est plutôt décent, avec un système de commandes dans le genre de celui de *Metroid Prime : Hunters*.



GOLDENEYE 007 RELOADED

PS3, XBOX 360

Le succès de la version Wii a donné lieu à ce portage HD sur les consoles de cette génération. Outre les graphismes rehaussés, le jeu inclut un nouveau mode de jeu M16, offrant des missions avec objectifs en dehors de la campagne principale.

GOLDENEYE : AU SERVICE DU MAL

XBOX, GAMECUBE, PS2

Les trois précédents jeux James Bond d'EA, *Espion pour cible*, *Nightfire* et *Quitte ou Double*, se sont bien vendus, alors qu'est-ce qui aurait pu foirer pour cette soi-disant suite au meilleur jeu vidéo *Bond* de tous les temps ? Ben tout, en fait. Un jeu barbant, pourri par des mécaniques mal fichues qui se concentrent un peu trop sur les capacités de l'œil en or de votre agent...



GOLDENEYE 007

WII

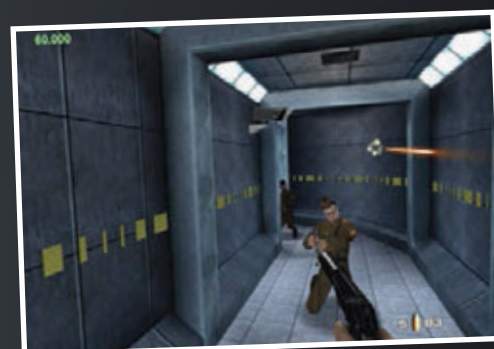
Le deuxième jeu *Bond* d'Activision est le plus réussi des remakes de *GoldenEye*. Pierce Brosnan a été remplacé par Daniel Craig et des mécaniques modernes, comme la régénération de vie et les environnements destructibles, se sont invitées.



GOLDENEYE 007

XBOX 360

On a commencé à entendre parler de cette version Xbox360 de *GoldenEye* en 2008, mais elle est sortie des radars jusqu'en 2016, quand une vidéo a été postée sur *YouTube*, dévoilant ce qu'aurait pu être ce qui se profilait comme la version ultime du jeu de Rare...



TOP SECRET

À l'origine, il fallait débrancher et rebrancher le rumble pak dans la manette pour recharger les armes, mais Nintendo a vite rejeté l'idée.

PERMIS DE LICENCE

DU FILM AUX JOYPADS

Karl Hilton, le premier graphiste à embarquer sur le projet, se souvient du jour où Martin Hollis est venu lui demander s'il aimait *James Bond*. "J'étais un grand fan de *Bond*, et donc le projet m'a emballé, mais j'étais quand même inquiet, vu la réputation des adaptations de films en jeu vidéo, à l'époque. Je venais de commencer chez Rare et je savais qu'ils n'avaient pas fait de mauvais jeux, mais je lorgnais sur *Blast Corps*, qui était en développement au même moment, convaincu que ce jeu aurait plus de succès que l'adaptation qu'on allait faire."

Les craintes de Karl sont justifiées, quand on voit les titres sous licence 007 qui ont précédé *GoldenEye*. Mais cette fois, le projet est soutenu par les producteurs des films qui leur ouvrent les portes des studios de tournage pour photographier les costumes, les accessoires et les décors. L'équipe de Rare se voit également confier une ébauche du script.

"On ne nous a donné aucune directive stricte sur ce qu'on pouvait faire ou pas, alors on a tout de suite 'étouffé' le scénario pour générer plus de contenu", nous explique Karl. "On voulait visiter tous les lieux majeurs de l'histoire, même si *Bond* n'y allait pas, dans le film. Et on s'est servi d'à peu près tout ce qu'on

trouve dans l'univers *Bond*."

Karl veut en effet exploiter ce qu'il a vu dans les anciens films de *James Bond* avec lesquels il a grandi, en particulier ceux avec son *Bond* préféré, Roger Moore. Il voulait d'ailleurs au départ intégrer le Liparus de Stromberg dans *L'espion qui m'aimait*, mais réalisant que ce serait trop complexe à mettre en œuvre, il se rabat sur la base spatiale de Drax de *Moonraker*. Le jeu fait de nombreux clins d'œil au folklore *Bond*, et le mouvement de caméra au début de chaque niveau, où la vue 'entre' dans la tête de *Bond*, ajoute à l'immersion du joueur.

"On voulait que le joueur ait vraiment l'impression d'incarner *James Bond*, mais dans un FPS, on a rarement l'occasion de se voir", explique Karl. "C'était une super façon de rappeler au joueur qui il incarnait, après Sean Connery, Roger Moore ou Pierce Brosnan."

L'authenticité est soulignée par toutes sortes de petites touches, comme le voile de sang qui coule à l'écran quand on meurt, les manches du costume visibles quand on lit des informations de mission sur sa montre, etc. La montre en question a d'ailleurs une autre utilité, comme le rappelle Karl : "On était tous d'accord pour mettre le moins d'infos possible à l'écran pour accentuer l'immersion, et la montre participait au principe, tout en distinguant *GoldenEye* des



» [N64] Attention, spoiler : comme dans presque tous ses films, Sean Bean meurt dans *GoldenEye*.

"ON VOULAIT QUE LE JOUEUR AIT VRAIMENT L'IMPRESSION D'INCARNER JAMES BOND"

Karl Hilton

autres jeux du genre. On est 007, pas un personnage générique de FPS. Ceci étant, on a pas mal plaisanté sur la myopie de *Bond*, vu comment il doit rapprocher la montre de ses yeux pour lire les infos !"

Tout cela nous amène à nous interroger sur l'importance de la licence. Si *GoldenEye* est un shooter fort bien réalisé, plein d'idées innovantes, aurait-il connu le même succès commercial et critique sans *James Bond* ?

"Ç'aurait pu être un FPS violent comme d'autres, mais c'est devenu un produit visant un public beaucoup plus large, familial. Culturellement, *James Bond* a le droit de tuer des méchants", nous dit Karl. "Les parents pouvaient laisser leurs enfants y jouer ! J'imagine que sans la licence *Bond*, le jeu aurait quand même bien marché, certainement, mais je doute qu'il aurait eu le même impact dans la culture populaire. D'une certaine manière, *Perfect Dark* en est la parfaite illustration : sur presque tous les points, le jeu est meilleur que *GoldenEye*, grâce à tout ce qu'on a appris sur ce dernier, mais il s'est vendu deux fois moins. Jouer *Bond*, c'est un gros argument de vente !" ✱

ON VOIT DU PAYS

LE TOUR DU MONDE DE JAMES BOND

ST PÉTERSBOURG



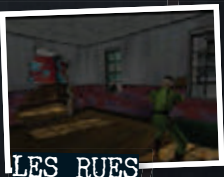
LA STATUE

□ Dans le premier des cinq niveaux russes du jeu, vous devez rencontrer un ex-agent du KGB, *Valentin Zukovsky*.



LES ARCHIVES

□ Dans ce niveau assez grand, vous devez échapper aux sbires de *Dimitri Mishkin* et sauver *Natalya*.



LES RUES

□ Deux chemins s'offrent à vous, mais le temps est limité et vous n'avez pas le loisir de lambiner. Sauf pour jouer avec un tank, à la rigueur.



LE DÉPÔT

□ Un niveau pas terrible terrible, où l'on doit trouver le train d'*Alec Trevelyan*. Plus facile à dire qu'à faire.



LE TRAIN

□ Par contre, le dernier niveau de *St Pétersbourg* est très réussi. Vous devez progresser dans un train étonnamment bien protégé.



» Karl qui sourit et Steve qui fait la grimace, à l'E3 de 1998.

DANGEREUSEMENT MULTI

STEVE ELLIS VOUS POUSSE À TUER VOS AMIS



Les modes multi de GoldenEye étaient-ils prévus dès le début?

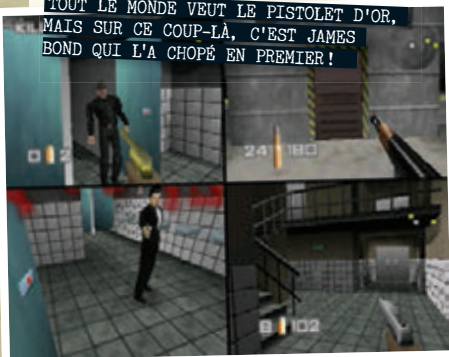
Honnêtement, je ne me souviens pas qu'on ait parlé du multi avant d'avoir commencé à le faire.

On était trop occupés avec tout le reste! Ce n'est que vers avril 1997 qu'on a vraiment commencé à travailler dessus, et on a avancé très, très vite, selon les critères actuels. Vu que c'est arrivé tardivement dans le développement, la partie animation était déjà bouclée, donc on a dû faire sans animation de déplacement accroupi. On n'avait pas le temps pour ce genre de choses.

Quels jeux vous ont inspirés, pour le multi? Bomberman ou Doom?

Je ne crois pas qu'on ait jamais joué à *Doom*, vu qu'on n'avait pas de PC, mais on a passé pas mal de temps sur *Bomberman*, pendant les pauses déjeuner. On avait aussi une version bêta de *Mario Kart 64*... Mais on a surtout beaucoup joué, chaque jour, pour décortiquer ce qui fonctionnait et ce qui ne collait pas.

TOUT LE MONDE VEUT LE PISTOLET D'OR, MAIS SUR CE COUP-LÀ, C'EST JAMES BOND QUI L'A CHOPÉ EN PREMIER!



Comment avez-vous transformé un jeu solo presque terminé en titre multijoueur?

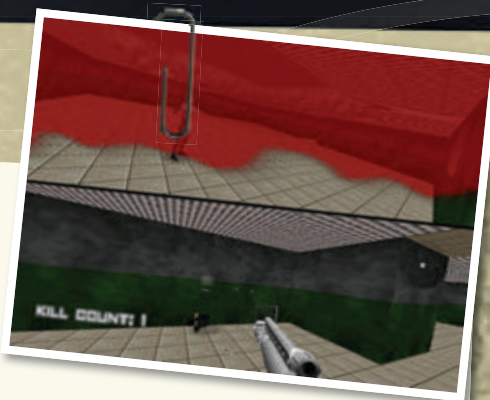
J'ai dû intégrer le concept de 'joueur', dans le jeu, et rassembler toutes ses propriétés – position, direction, santé, munitions, animations, et plein d'autres choses – au même endroit, puis éplucher des dizaines de milliers de lignes de code pour être sûr que tout ce qui faisait appel à ces 'données joueur' sache qu'il puisse y avoir plus d'un joueur dans la partie. J'ai dû corriger une par une des centaines, peut-être même des milliers d'adresses invalides. Vu que le jeu était codé en C, et pas en C++ qui oblige davantage les programmeurs à bien structurer leur code, il y avait des bouts de données dans tous les coins.

Ça semble titanesque, comme tâche!

On ne savait pas si ça allait marcher avant qu'on ne se mette au travail. Je craignais surtout qu'on n'arrive pas à le faire tourner à un frame rate acceptable. On devait afficher et calculer quatre fois plus de triangles, et j'avais peur que ça tourne quatre fois moins vite, que ça soit injouable. Mais pour le savoir, il fallait le faire. C'est pour cette raison que certains niveaux du jeu solo ne sont pas disponibles en multi, mais certains tournaient assez bien pour qu'on persévère.

C'est vrai que vous avez longtemps caché la partie multijoueur aux frères Stamper?

En fait, Chris Stamper ne passait pas très souvent nous voir, alors c'était facile de lui



"JE CRAIGNAIS QU'ON N'ARRIVE PAS À LE FAIRE TOURNER À UN FRAME RATE ACCEPTABLE"

Steve Ellis

cachier ce qu'on faisait. Je ne me souviens pas exactement comment Martin leur a avoué ce qu'on tramait, mais c'était bien après l'étape de validation du concept. Vous vous doutez que j'étais fier de ce qu'on avait accompli, et Chris réagit toujours positivement au bon boulot.

Est-il vrai que Chris pensait que le multi ne fonctionnerait pas parce qu'on pouvait voir ses adversaires en écran partagé?

Je n'ai jamais pensé que ce serait un problème, parce qu'on est trop focalisé sur sa propre fenêtre pour s'occuper de celles des autres. On a un peu bataillé avec Karl Hilton sur la question des radars. Il détestait ça, alors j'ai ajouté un cheat pour les désactiver. Quand on le faisait, ça affichait à l'écran un truc du genre "Ça y est, t'es content, Karl?".

Vous n'avez pas travaillé que sur le code multijoueur, n'est-ce pas?

J'ai longtemps programmé en assembleur sur Spectrum puis sur Amiga, alors j'ai écrit des routines d'optimisation sur *GoldenEye*, pour le mapping de textures, le microcode RSP ou la mémoire virtuelle paginée. J'ai aussi bossé sur des effets visuels comme les explosions, la fumée et les impacts de balles. J'ai aussi ajouté l'émulateur Spectrum. Ça représente pas mal de boulot, tout ça.

Pensez-vous que le multi a beaucoup participé au succès de GoldenEye?

Je crois que ça a prouvé que le multijoueur en écran partagé pouvait être amusant. Je crois que sans ce multi, on ne parlerait pas autant de ce jeu, 20 ans plus tard, malgré toutes ses autres innovations.

LA CARTE DE L'EXTÉRIEUR DE SEVERNAYA, PAR DUNCAN BOTWOOD. LES LIGNES BLEUES INDIQUENT LES CHEMINS DE PATROUILLE.



TOP SECRET

GoldenEye contient un émulateur ZX Spectrum et dix jeux, cachés dans le code. Ils sont accessibles avec un patch sur un émulateur N64.

ON VOIT DU PAYS

LE TOUR DU MONDE DE JAMES BOND

CUBA

LA JUNGLE

Un missile vous a abattu et vous devez vous échapper de cette jungle infestée de gardes. Attention à Xenia Onatopp, aussi.

LA SALLE DE CONTRÔLE

Vous devez ici escorter Natalya jusqu'à un ordinateur à pirater... et la protéger des tirs pendant qu'elle hacke la machine.

LES CAVERNES

Vous allez traverser des tas de grottes qui se ressemblent pour trouver des cartes magnétiques afin d'ouvrir des portes blindées. Barbant.

LA NACELLE

Le niveau final est en temps limité : vous devez empêcher Trevelyan de réaligner le satellite GoldenEye.

TUER, C'EST JOUER

NOS PETITS CHOUCHOUS DANS L'ARSENAL DE Q

FUSIL À LUNETTE

Ce n'est pas l'arme la plus simple d'emploi, mais elle a une portée dingue, pour tuer de loin sans se faire inquiéter.



FUSIL À POMPE AUTO.

À bout portant, la puissance de cette arme suffit à transformer votre victime en steak haché.



LANCE-ROQUETTES

Ce qui est top, avec cette arme, c'est qu'on n'a pas besoin d'être précis, vu la large zone de dégâts lors de l'explosion.



MINE DE PROXIMITÉ / TELECOMMANDÉE

Parfaites pour ces niveaux tordus pleins de petits recoins. Plantez-en une ou deux et attendez qu'un adversaire approche...

LE PISTOLET D'OR

Disponible en mode histoire via un cheat, le pistolet d'or est très convoité en multi, puisqu'il tue avec une seule balle.



KF7 SOVIET

Une arme très équilibrée, avec une portée décente, une bonne puissance de frappe et ce qu'il faut de munitions dans chaque chargeur.



KLOBB

Cette bouse pathétique, qui doit son nom à Ken Lobb de Nintendo, n'est vraiment potable que quand on en utilise deux en même temps.



RC-P90

Elle a tout pour elle : des chargeurs de grande capacité, des dégâts énormes, un gros pouvoir d'arrêt et une belle cadence de tir. Comment ne pas l'aimer ?

DD44 DOSTOVI

Pas aussi précis que le PP7, mais doté d'un plus gros chargeur, ce que les dingues de la gâchette ne dénigreront pas.



LASER MILITAIRE

Pas de limite de munitions, pour ce laser ! C'est d'autant plus appréciable qu'il est puissant, même s'il ressemble à un jouet.



GRENADE

Pas facile de bien viser, mais il ne faut pas sous-estimer l'intérêt et les dégâts causés par une grenade bien lancée. Ne restez pas trop près.



MAGNUM COUGAR

Côté précision, ce n'est pas terrible, mais côté puissance d'arrêt, par contre, c'est un monstre. Demandez à Clint Eastwood.

Virtual Boy

» CONSTRUCTEUR : Nintendo » ANNÉE : 1995

La Wii U s'est mal vendue, mais elle s'en est vachement mieux sortie que le Virtual Boy (ou VR32, à l'origine), un parfait exemple de la propension de Nintendo à ignorer les tendances du marché. Au lieu d'entrer dans la mêlée pour affronter Sony et Sega, Nintendo fait le pari de sortir la première machine de jeu avec graphismes en 3D stéréoscopiques.

Mais l'idée fait long feu, quand Nintendo comprend qu'elle doit rattraper l'avance de Sony et tout miser sur sa N64, qui finira par étouffer le Virtual Boy.

Quand la machine est lancée au prix fort (199 dollars de l'époque), ses graphismes monochromes et sa tendance à refiler la migraine à ses utilisateurs n'arrivent pas à convaincre le public. Très vite, le destin du Virtual Boy est scellé. Ça reste à ce jour le plus cuisant échec commercial de Nintendo, au point où sa sortie européenne est purement et simplement annulée. Pourtant, il est bien dommage

que cette curiosité n'ait pas décollé, car elle dispose de quelques atouts, dont un catalogue de jeux réduit, mais assez électrique – un vrai rêve pour les collectionneurs suffisamment riches pour se les offrir aujourd'hui.



Saviez-vous ça ?

□ Une version avec écran couleur était prévue, mais Nintendo a considéré qu'elle était trop coûteuse à produire – de plus, l'image sautait beaucoup pendant les tests.

PROCESSEUR : NEC V810 32-BITS RISC CUSTOMISÉ, CADENCE À 20 MHz

MÉMOIRE : 128 KO DE VRAM DOUBLE PORT, 128 KO DRAM

AFFICHAGE : RÉOLUTION DE 384 X 224 PIXELS, ÉCRAN LED ROUGE MONOCHROME

AUDIO : UNITÉ VIRTUAL SOUND, 5 CANAUX WAVE,

SORTIE STÉRÉO 10-BITS, UN CANAL BRUIT

SUPPORT : CARTOUCHE ROM (JUSQU'À 16 MO)

ALIMENTATION : 6 PILES AA OU ADAPTEUR SECTEUR 350 mA

LE JEU QUI VA BIEN Virtual Boy Wario Land

Un jeu de plateforme très divertissant, et sans doute le meilleur titre du Virtual Boy, qui démontre le potentiel de la machine. Wario y utilise différentes casquettes pour traverser les différents niveaux bien fichus afin d'y récupérer une clef menant au stage suivant. Les effets 3D sont particulièrement bien exploités, surtout pendant les (nombreux) combats de boss.



Le Making Of de

The Oregon

The Oregon Trail, c'est un phénomène conçu en deux semaines par trois enseignants : Don Rawitsch, Bill Heinemann et Paul Dillenberger. Avec Philip Bouchard, chef de projet de la version Apple II, les créateurs de *The Oregon Trail* nous racontent la gestation de leur chef-d'œuvre...

INFOS

» ÉDITEUR :
MECC

» DÉVELOPPEURS :
Paul Dillenberger, Bill
Heinemann, Don Rawitsch,
Philip Bouchard

» SORTIE :
1971

» SUPPORTS :
Divers

» GENRE :
Simulation

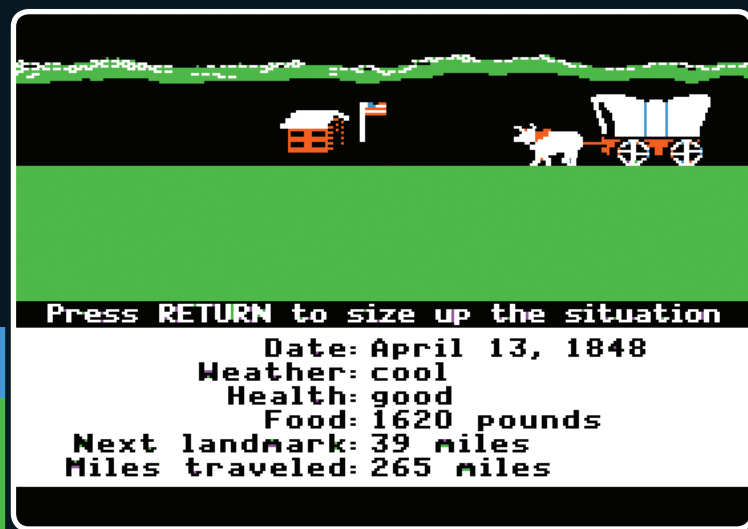
La piste de l'Oregon est non seulement un des grands symboles de la conquête de l'Ouest américain au XIX^{ème} siècle, mais aussi le fondement d'un jeu vidéo éducatif sur lequel pas grand-monde aurait sans doute parié. Pourtant, *The Oregon Trail* s'est hissé parmi les plus grands jeux vidéo de tous les temps. Il s'est imposé comme une des grandes pierres angulaires vidéoludiques de toute une génération et s'est vendu à plusieurs millions d'exemplaires. Pour Don Rawitsch,

un des créateurs du jeu, l'explication d'un tel succès, c'est "qu'en 1971, personne ne connaissait encore la recette d'un hit du jeu vidéo".

"Il n'y avait pas de jeu 'vidéo', à cette époque", ajoute Paul Dillenberger, lui aussi cocréateur de *The Oregon Trail*. "Pong a été développé l'année suivante, et les flippers étaient encore mécaniques." Les trois auteurs du jeu n'avaient même pas d'écran pour travailler, mais des téléscripteurs – des sortes de machines à écrire à rouleau de papier qui communiquaient avec l'unité centrale par ligne téléphonique. "Honnêtement, on était tous les trois des amateurs", nous confie Dan. "Il n'y avait pas encore de livres sur le développement de jeux, pas de cours qui en parlaient. On y allait à l'instinct."

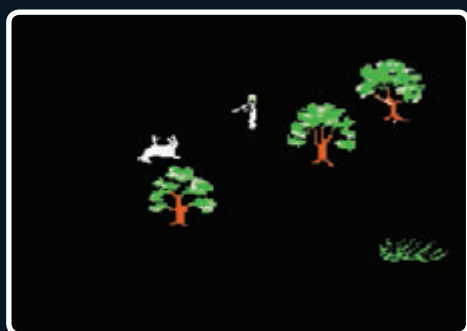
Malgré ce manque d'expérience et de références, le trio à l'origine de *The Oregon Trail* ne met que deux semaines pour donner naissance à ce futur hit.

En parlant avec Don Rawitsch, Bill Heinemann et Paul Dillenberger, nous comprenons que *The Oregon Trail* est né par hasard. Les trois hommes



» [Apple II] L'écran de voyage donne des indications sur la météo, la santé de votre groupe, les stocks de nourriture et la distance qu'il vous reste à parcourir jusqu'à votre prochaine destination.

Don Trail



» [Apple II] Chassez le gibier dans un mini-jeu pour offrir un bon repas roboratif à votre famille.

se sont rencontrés à l'université de Carleton, dans le Minnesota. Paul et Bill étudiaient ensemble les mathématiques, et découvraient également la programmation. Lors d'une formation pour devenir enseignants, ils font la connaissance de Don Rawitsch, qui de son côté suivait alors un cursus Histoire. Ils sympathisent rapidement et décident de devenir colocataires. Ils se lanceront ensemble dans la création de *The Oregon Trail*.

"J'enseignais dans une école, sous la supervision d'un formateur, qui m'avait demandé d'enseigner la conquête de l'Ouest à ma classe", explique Don. "Le sujet était choisi au hasard, vraiment. Je savais déjà que les élèves pouvaient s'ennuyer rapidement, en classe, surtout quand on n'a qu'un manuel pour travailler. J'avais aussi déjà vu des programmes éducatifs assommants, et je me suis dit que ça pourrait être une bonne idée de simuler sur ordinateur cette migration de la piste de l'Oregon."



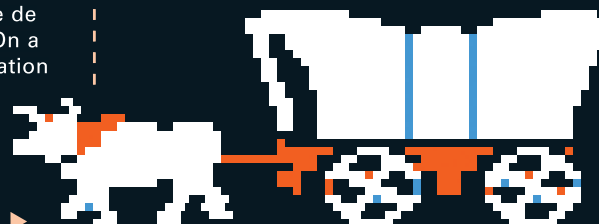
» [Apple II] Ravitaillez-vous aux forts, mais attention : les prix ont tendance à grimper au fur et à mesure de votre avancée...

The Oregon Trail n'est donc pas né d'une volonté de révolutionner le jeu vidéo, mais d'une simple envie d'intéresser des élèves à l'histoire.

"Un soir, en rentrant à l'appartement avec Paul après des cours, j'ai vu le jeu que Don inventait", se souvient Bill. "Le 'plateau de jeu' était un immense rouleau de papier représentant la carte de la piste de l'Oregon, qui traversait tout le salon. On a commencé à en parler, et mon imagination s'est emballée. J'ai suggéré que ce serait une super application pour un ordinateur : on pourrait gérer tous les stocks, déterminer la vitesse de progression suivant le chargement du chariot, etc. Don aimait bien



» Don Rawitsch, un des cocréateurs de *The Oregon Trail*.



PÉRIPLE MORTEL

Plein de jolies façons de mourir pendant le voyage



DYSENTERIE

□ Vive la diarrhée ! Cette maladie a emporté tant de joueurs de *The Oregon Trail* que la phrase "You have died of dysentery" est devenue un meme à part entière !

NOYADE

□ Si vous êtes trop pingre pour vous payer un guide natif pour traverser la rivière, ne venez pas pleurer si vous finissez au fond de l'eau avec votre chariot.

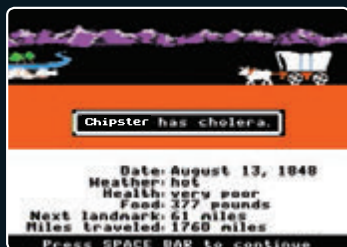


ÉPUISEMENT

□ Si vous voulez aller trop vite en négligeant le ravitaillement, attendez-vous à crever de faim et de fatigue en route.

TYPHOÏDE

□ Avant la démocratisation des vaccins et de l'épuration de l'eau, la fièvre typhoïde faisait des ravages, et pas seulement sur la piste de l'Oregon.



CHOLÉRA

□ Le choléra est aujourd'hui proche d'être éradiqué, mais comme la typhoïde, c'était une maladie courante avant l'épuration des eaux et des systèmes d'égout.

VENIN

□ Il n'y a pas que des maladies, qui menacent : les animaux sauvages peuvent aussi vous tuer. À tout moment, un membre de votre groupe peut se faire mordre par un serpent venimeux.



FRACTURES

□ On peut facilement se briser un bras ou une jambe, en route. Si vous vous reposez, ça guérit, en général. Forcez trop et vous y passerez.

RAPIDES

□ Dans la version Apple II, on peut choisir de descendre la rivière Columbia en radeau. Évitez les obstacles ou c'en est fini pour vous.



LA PISTE DES PORTAGES

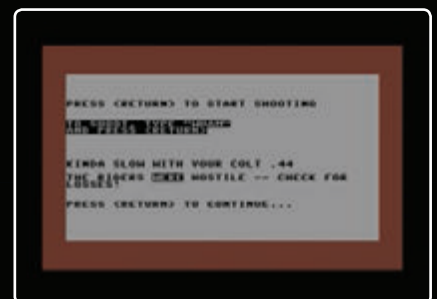
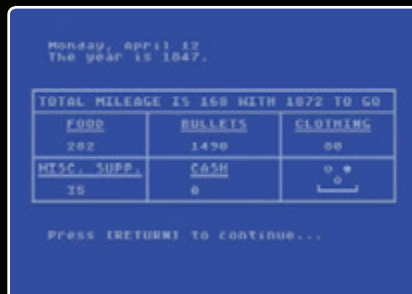


APPLE II

□ La version Apple II de 1985 est le premier remake majeur de la version d'origine, avec des graphismes et de nouvelles mécaniques. C'est la version qui a rendu le jeu célèbre.

ATARI 8-BITS

□ Si vous voulez une idée de ce à quoi ressemblait *The Oregon Trail* avant la mouture Apple II de 1985, jetez un œil à cette version de 1982, entièrement textuelle.



COMMODORE 64

□ Dans les premières versions du jeu, on était souvent attaqué par des outlaws, comme ici. Il fallait se dépêcher de taper des onomatopées au clavier pour leur tirer dessus et les faire fuir.

► l'idée, mais son projet devait être prêt pour le vendredi suivant. J'ai réfléchi un moment, et je lui ai dit que je pourrais lui filer un coup de main. Paul s'est proposé de nous aider et de rester à l'université après les cours pour entrer des données dans l'ordinateur et pour debugger le code. Pendant le week-end, on a posé les bases du jeu, dessiné des diagrammes, écrit quelques lignes de code sur papier..."

Après seulement deux semaines, la première version de *The Oregon Trail* est achevée. "Bien sûr, c'était il y a 48 ans, et tout ce qui sortait d'un ordinateur fascinait les élèves", nous dit Don. "En 1971, les étudiants n'utilisaient pas d'ordinateurs tous les jours, c'était même exceptionnel. Beaucoup de mes élèves ne s'intéressaient pas à l'Histoire, et je n'étais pas sûr que la technologie aurait suffi à aiguïser leur

"Les étudiants n'utilisaient pas l'ordinateur tous les jours, en 1971. C'était même exceptionnel"

Don Rawtisch

Si des éléments de *The Oregon Trail*, comme le système de chasse, seront modifiés pour la célèbre version Apple II

du jeu, il faut souligner que tous les fondamentaux étaient déjà présents dans cette première mouture : il fallait déjà bien gérer son ravitaillement, prendre des décisions qui impacteront la progression et subir toutes sortes d'événements semi-aléatoires qui peuvent faire basculer votre situation en un instant et qui illustrent la rudesse de ce périlleux périple historique.

"Les événements sont aléatoires, mais leur probabilité varie", explique Paul. "Par exemple, vous risquez plus de casser un essieu dans les montagnes, ou de tomber malade si vous manquez de nourriture."

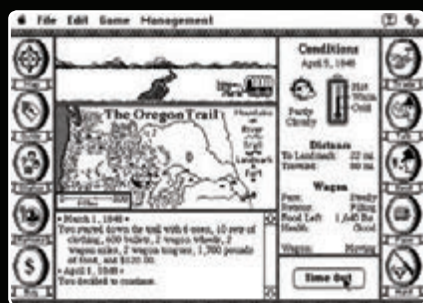
"Je me suis rendu compte que pour que les enfants reviennent encore et encore au jeu, les conséquences des décisions doivent être imprévisibles", ajoute Don. "Donc on a intégré une marge d'aléatoire aux calculs de résultats. Quand vous tuez un cerf, par exemple, la quantité de viande fournie est dans une fourchette de 45 à 55. On a mis partout ce type de mécanisme pour que chaque partie soit un peu différente." ►



» [Apple II] La carte vous montre votre progression sur la piste historique et ce qu'il vous reste à parcourir.

DOS

□ La version DOS du jeu sortie en 1990 est très proche du jeu sur Apple II, avec le même gameplay, mais des graphismes un peu plus agréables à l'œil.

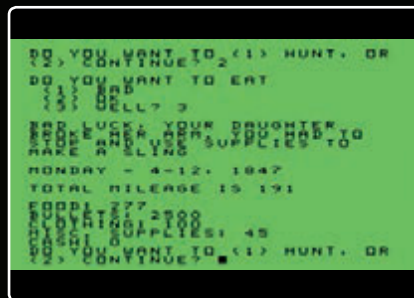


MACINTOSH

□ Si le design de la version Macintosh reprend celui du jeu Apple II, l'interface est largement modifiée et donne de meilleures indications sur votre position et sur la météo.

TI-99

□ Certains éléments d'inventaire (comme les médicaments) ont été retirés du jeu dans ses dernières versions, dont celle-ci : la logique veut que les voyageurs n'aient pas de médicaments efficaces en stock.



LES CHIENS ABOIENT...

Et la caravane repasse dans des suites, remakes et autres spin-offs

THE OREGON TRAIL II

□ Les graphismes rehaussés, avec des photos de vraies personnes, sont les changements les plus flagrants dans cette suite, mais le gameplay a également été pas mal modifié, avec des choix multiples, diverses aptitudes et la possibilité de rejoindre un convoi.

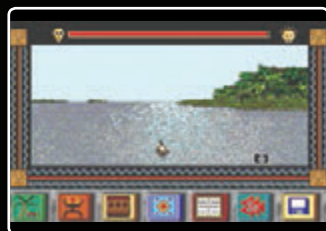


THE YUKON TRAIL

□ Sans surprise, MECC a capitalisé sur le succès de *The Oregon Trail* pour décliner la formule. Ici, le jeu s'inspire de la Ruée vers l'Or dans le Klondike, de Seattle à Dawson City.

THE AMAZON TRAIL

□ Un autre scénario signé MECC, qui envoie le joueur non pas dans les entrepôts d'Amazon, mais dans les terres inexplorées de la jungle pour rencontrer les tribus qui vivent en bordure du fleuve sud-américain.



THE OREGON TRAIL Wii

□ Ce remake 3D est sorti sur Wii en 2011, pour les 40 ans du jeu. Hélas, la magie de la version d'origine n'opère pas le moins du monde. Le jeu s'est fait méchamment et unanimement sacquer et a fait un gros bide.

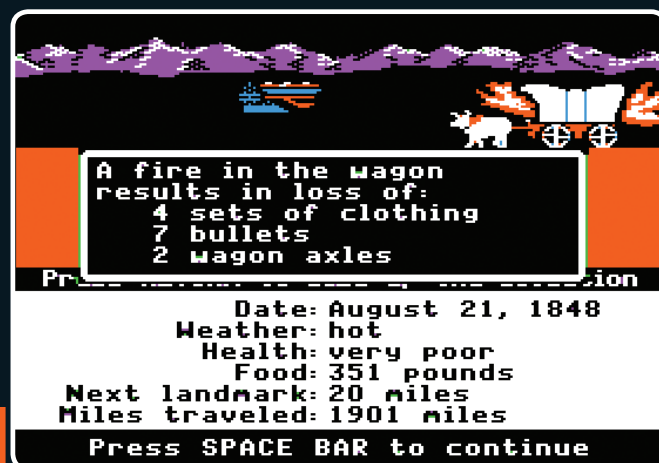
THE ORGAN TRAIL

□ Moitié parodie avec des zombies dedans, moitié successeur spirituel, ce titre indé des *Men Who Wear Many Hats* vous fait traverser une Amérique post-apocalyptique infestée de morts-vivants, avec des vivres, de l'essence et des munitions limitées.



► Avec cette approche, Don, Bill et Paul ont trouvé une façon de raconter une histoire différente à chaque partie – un système qui ne manquera pas de se populariser dans bien des jeux vidéo à suivre. Mais rares sont ceux qui ont eu la chance de l'expérimenter. Ce n'est qu'en 1974, quand Don entre au *Minnesota Educational Computing Consortium* (MECC), une organisation financée par l'État pour aider à l'informatisation des écoles, que les choses vont changer pour *The Oregon Trail*...

"J'ai effectué quelques recherches qu'on n'avait pas eu le temps de faire quand on a créé le jeu", nous raconte Don. "J'ai trouvé des sources qui indiquaient le prix de toutes sortes de fournitures à différentes dates, et donc quand vous démarrez une partie et qu'on vous demande combien vous voulez mettre dans certaines choses, les prix se basent plus sur les vrais cours. Et surtout, j'ai trouvé des livres où étaient retranscrits les journaux de pionniers de l'époque. C'était une vraie révélation, parce que lorsqu'on a fait le jeu, au début, on a plus ou moins dû imaginer ce qu'il arrivait à ces gens. On était tombés juste sur les événements qu'ils subissaient, mais on n'avait pas la moindre idée de leur véritable fréquence. On a pu mieux les cerner, avec ces documents. On savait combien de jours de mauvais temps ils ont connus pendant le voyage, combien de temps il fallait pour réparer un chariot, etc. J'ai rentré toutes ces statistiques dans le code pour programmer et affiner les probabilités."



» [Apple II] Dans *The Oregon Trail*, attendez-vous à subir toutes sortes d'infortunes. La grosse scoumoune.



» [Apple II] Ci-gît notre rédacteur-en-chef.

The Oregon Trail s'installe petit à petit dans les écoles du Minnesota, toujours sur téléscripteurs et unité centrale, et gagne en popularité. Suite à l'avènement du microordinateur, MECC en développe une nouvelle version avec un nouveau système de chasse rudimentaire en vue subjective, au sein d'une compilation de 6 programmes éducatifs, *Elementary Volume 6*. Mais le gameplay entièrement textuel commence à dater, aussi MECC décide-t-elle d'opter pour une refonte plus radicale.

"En octobre 1984, on m'a engagé pour revisiter *The Oregon Trail* pour le marché domestique", nous explique Philip Bouchard, *lead designer* de la version Apple II du jeu. "Je devais à la fois conserver la précision historique voulue par les créateurs du jeu et 'identifier et préserver la magie qui a fait le succès de la version d'origine'. J'ai choisi de tout reprendre à zéro. J'ai identifié sept concepts-clés au cœur du design d'origine, indispensables : le joueur achète son matériel et ses provisions de départ; il peut chasser en route; il peut se ravitailler sur des forts en chemin et il doit surveiller ses stocks. Sa vitesse de progression dépend des conditions météo et des événements qui se produisent. Le jeu s'achève quand le joueur arrive en Oregon... ou que son



» [Apple II] Si vous choisissez de descendre la rivière Columbia en radeau, vous devrez éviter les rochers affleurants dans un mini-jeu.

» Philip Bouchard a créé la version Apple II de *The Oregon Trail*.



personnage meurt! Le jeu d'origine tournait selon un cycle simple de deux semaines, mais j'ai choisi de diviser la route principale en 16 sections, qui commencent et s'achèvent toutes dans un lieu célèbre. En moyenne, le voyage pour l'Oregon prenait environ 150 jours. J'ai dû ajouter un cycle quotidien, afin que certains événements cruciaux puissent se produire n'importe quel jour, et pour que le joueur puisse gérer ses ravitaillements au jour près."

C'est de là que vient le fameux écran de voyage du jeu, mais aussi de nouveaux types de choix, comme de discuter ou échanger avec d'autres pionniers, de régler votre rythme de progression, de gérer votre repos... et d'aller chasser dans un mini-jeu d'arcade.

Philip et son équipe de développement étoffent plus avant le jeu avec de nouveaux repères géographiques – rivières, montagnes, forts, etc., avec des graphismes en couleur et de la musique. "Chaque mélodie est une chanson populaire de l'époque de la piste de l'Oregon", souligne Philip. Plusieurs chemins possibles sont ajoutés, tout comme la possibilité de donner un nom à tous les membres de votre famille, afin de personnaliser encore plus l'aventure. De nouvelles simulations et des décisions supplémentaires sont également intégrées, et celles qui étaient déjà présentes sont

améliorées. Si on pouvait tomber malade dans la première version, vous pouvez attraper des maladies bien spécifiques dans la version Apple II : choléra, rougeole, dysenterie... Le système météo s'affine aussi, calculé chaque jour suivant la saison et votre position géographique.

"Le jeu est plus long, avec une plus grande palette de décisions et d'opportunités à saisir", explique Philip. "Les joueurs peuvent aussi gagner de plusieurs façons, grâce à différentes stratégies et techniques de gameplay." Cette nouvelle mouture va connaître un succès énorme, auprès d'un public élargi. Grâce à l'avènement du microordinateur et de la disquette, *The Oregon Trail* part à la conquête de nouveaux territoires.

Ce succès doit tout autant au trio Don, Bill et Paul qu'à l'équipe de Philip, qui a réinterprété le jeu. Les premiers ont innové dans un secteur encore balbutiant, malgré les limites de temps et de technologie; tandis que l'équipe Apple II a bien su identifier les fondations du jeu d'origine pour les renforcer avec toutes sortes de bonnes idées qui ont hissé *The Oregon Trail* encore plus haut. Ensemble, ils ont créé un classique intemporel, un des grands jalons du jeu vidéo. ★



» Bill Heinemann (à gauche) et Paul Dillenberger (à droite) ont conçu *The Oregon Trail* avec Don Rawitsch.

P'tite BIO

Les fans de la PC Engine auraient toutes les raisons du monde de se jeter sur *Lords Of Thunder*, vu que le précédent shoot-'em-up de Red Company, *Gate Of Thunder*, était aussi une tuerie – même si les deux titres n'ont que peu en commun. Par contre, on retrouve la même qualité de réalisation, jusque dans les graphismes et la bande-son rock. La thématique fantasy fonctionne à merveille, tout comme le système de power-up, passant par des boutiques entre les niveaux qui viennent ajouter une dimension tactique au jeu. Un portage Mega-CD potable est aussi sorti en 1995.

RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

Trop de la bombe

On peut être tenté de déclencher les bombes dès qu'on récupère un nouveau type d'armure élémentaire, qui en change les effets. Mention spéciale à l'armure de feu du dragon, qui traverse l'écran en semant la destruction et à la foudre quasi-divine qui vient rôti vos ennemis.



Petit monstre deviendra grand

Quand ce boss moche, ridiculement petit et d'apparence frêle saute dans l'eau pour en émerger sous la forme d'un monstre marin gigantesque, on fait moins le malin. Ça va chauffer!



La mort venue d'en haut

Lords Of Thunder ne se contente pas d'envoyer des ennemis devant vous : ça arrive de partout, comme il se doit dans un jeu de Red Company. Prenez bien garde aux balustrades dans le ciel et aux lancers qui y apparaissent, bien décidés à vous transpercer de toute part.



Tout feu, tout flamme

Une bonne arme à dispersion, c'est toujours pratique, surtout quand on peut en récupérer une assez tôt dans le jeu. Mais on préfère de loin le lance-flammes, long, peu pratique d'utilisation, mais c'est tellement plus rigolo de faire cramer les pas beaux de service!



LE PUR MOMENT...

Lords Of Thunder

» SUPPORT : PC ENGINE » SORTIE : 1993 » DÉVELOPPEUR : RED COMPANY

La première fois que vous avez joué à *Lords Of Thunder*, vous avez sûrement eu tout faux.

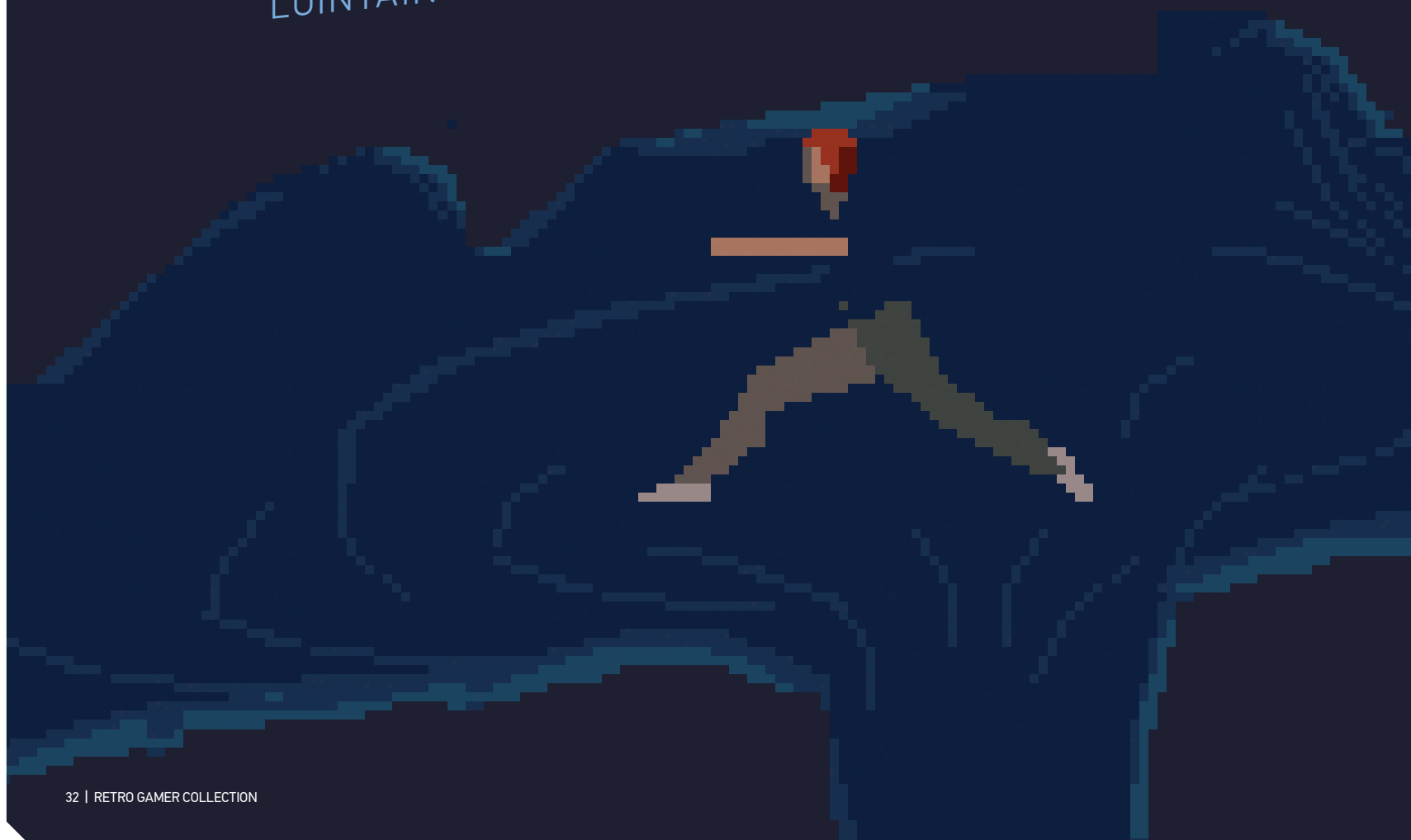
Vous avez sans doute zappé l'écran de la carte, pensant que ce n'était qu'un intermède, non un écran de sélection de stage. Et vous n'aviez pas la moindre idée de la façon de dépenser votre argent sur l'écran de boutique. Mais une fois la partie lancée, tout cela n'avait plus d'importance. La première impression est souvent déterminante, et dans le genre, *Lords Of Thunder* envoie méchamment du pâté.

Alors que le décor désertique se déroule, des effets parallaxes impressionnants insufflent une perspective et un sens de la distance vertigineux entre le sable, les immeubles et les montagnes au loin. Les ennemis envahissent l'écran, laissant derrière eux des gemmes quand vous les abattez. Des fourmis-lions émergent du sable au son des guitares saturées. Et quand on s'y attend le moins, une énorme créature débarque, avec des tas d'ennemis plus petits sur le dos. Très vite, on perd une vie, d'autant qu'on n'a rien compris à la boutique, mais qu'importe : on s'en est tellement pris plein les yeux qu'on y retourne illico ! ✨



LE GUIDE ULTIME D'ANOTHER WORLD

SI UN JEU 16-BITS MÉRITE BIEN L'ADJECTIF
'CINÉMATIQUE', C'EST SANS CONTESTE
LE CHEF-D'ŒUVRE D'ÉRIC CHAHI,
QUI NOUS EMBARQUE DANS UN MONDE
LOINTAIN AUSSI SPLENDIDE QUE PÉRILLEUX...





» [Amiga] Une dernière gorgée pour Lester, avant de quitter la Terre...

Lester Knight Chaykin, c'est le genre de type qu'on jalouse. Petit génie surdoué, le jeune rouquin roule en Ferrari et possède manifestement son labo à lui où il expérimente sur la physique des particules. Bref, on dirait que les choses se passent plutôt pas mal, pour Lester, du moins jusqu'à ce qu'une de ses expériences parte en sucette. C'est bête : il suffit d'un éclair venant surcharger le système pour projeter Lester et son bureau ailleurs. Et quand on dit 'ailleurs', c'est très, très loin. Genre une autre planète. Et la vie de rêve de Lester va vite devenir un cauchemar...

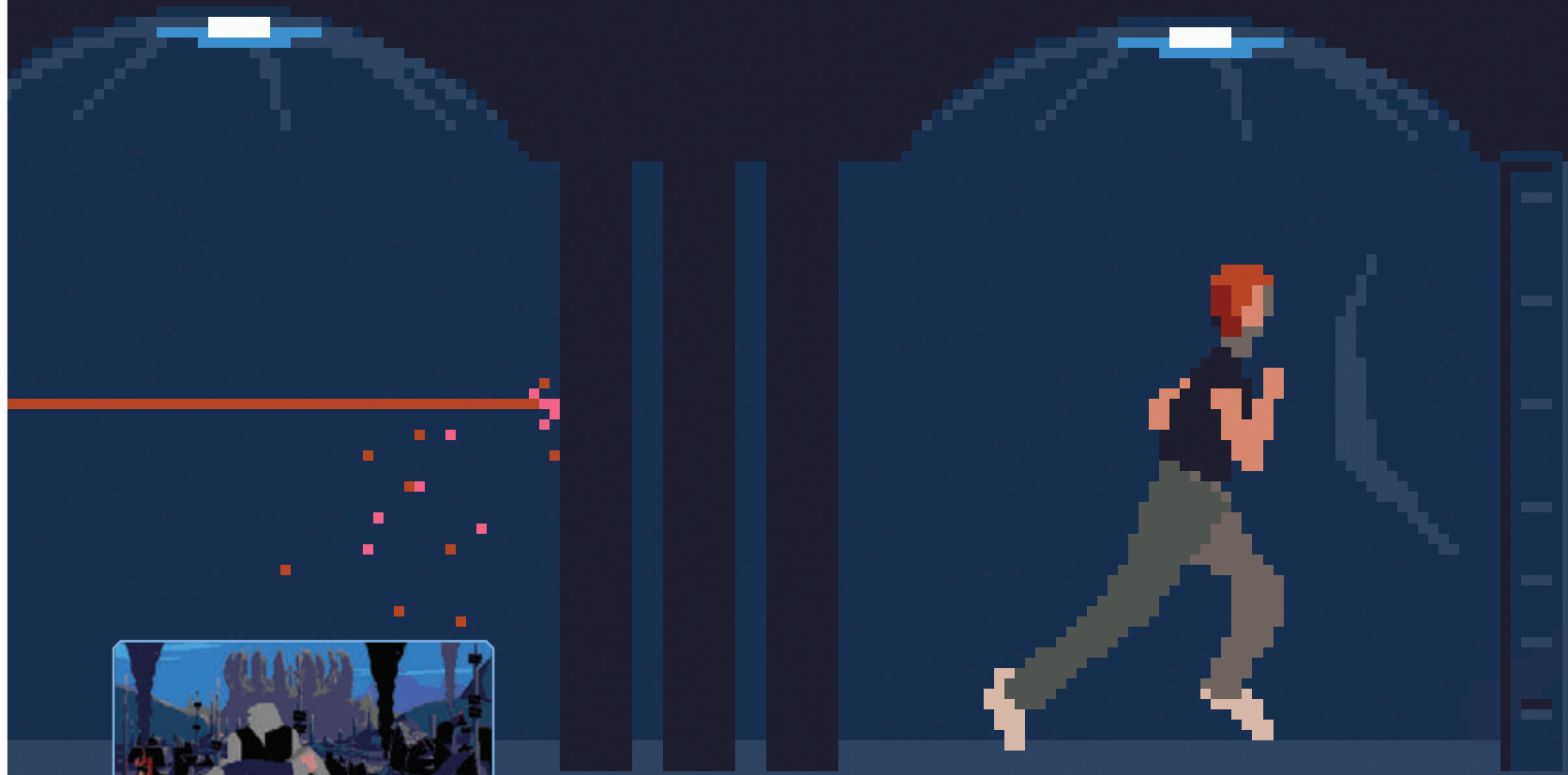
Si l'histoire d'*Another World* est celle d'un visionnaire pour qui tout tourne mal, celle du développement du jeu s'est au contraire plutôt bien ficelée. Le jeu a été conçu par Éric Chahi, qui a auparavant signé chez Delphine Software les graphismes des *Voyageurs du Temps*,

programmé par Paul Cuisset (qui signera, entre autres, *Flashback*, *Moto Racer* et... hum... *Shaq Fu*). Mais Éric, qui programmat déjà sur Amstrad, se sent d'attaque pour s'atteler à la programmation de son nouveau projet sur Amiga. Il peut ainsi contrôler le jeu de A à Z, du concept aux graphismes, en passant par le code et les effets sonores. Il a cependant été épaulé par Jean-François Freitas, qui a signé certains effets sonores et composé les musiques du jeu.

Another World n'est pas comme les autres jeux de l'époque. Grâce à des graphismes vectoriels en lieu et place de sprites prédéfinis, l'introduction s'affiche en plein écran et détonne avec les prologues textuels ou relégués au manuel, courants à l'époque. Bien avant l'ère de la vidéo plein écran, les cinématiques d'*Another World* déroulent l'histoire ▶



» [Amiga] Lester veut remercier son sauveur, mais il va vite déchanter...



HEART OF THE ALIEN

Si *Another World* est devenu culte, pas mal de joueurs ignorent qu'il a eu une suite. Il faut dire que *Heart Of The Alien* n'est sorti que sur Mega-CD, uniquement en Amérique du Nord et au Brésil, et en 1994, bien après que le buzz autour de la machine se soit éteint.

Comme son titre le suggère, *Heart Of The Alien* fait la part belle au complice extraterrestre de Lester. Le jeu reprend là où le premier s'achève, quand ledit compagnon emmène un Lester en bien mauvais état sur les ailes d'une créature aux faux airs de dragon. La longue cinématique d'intro nous en apprend un peu plus sur ce monde exotique et sur l'acolyte alien, dont le foyer a été pris d'assaut par les forces hostiles qui l'ont emprisonné avant les événements d'*Another World*. D'ailleurs, plusieurs séquences du premier jeu sont rejouées selon le point de vue de ce personnage, dévoilant ce qu'il faisait quand il était séparé de Lester. L'esprit et l'esthétique du jeu sont très proches de ceux de son prédécesseur et l'histoire complète bien l'aventure du premier jeu.

Si *Heart Of The Alien* a été bien accueilli par la critique, Éric Chahi, qui n'a pas participé à son développement, ne le porte pas dans son cœur, considérant que cette suite, entièrement développée par Interplay, ne fait pas le boulot en termes de gameplay ou d'animations.

► devant nos yeux. Mieux encore, le jeu proprement dit est tout aussi spectaculaire, avec sa splendide esthétique minimaliste, et l'on passe en toute transparence de l'introduction cinématographique aux commandes.

Another World est un titre d'action-aventure mâtiné de plateforme. L'objectif est de garder Lester en vie sur une planète où toutes les formes de vies semblent s'être ligüées pour le tuer. Même les minuscules vers qui l'accueillent en début de partie peuvent anéantir notre héros d'un petit coup de dard empoisonné. Et on ne vous parle même pas des plus grosses bestioles qui attendent derrière. Ce n'est qu'après cette première poursuite qu'on apprend rapidement les commandes contextuelles du jeu, une de ses grandes forces. Si la panoplie de mouvements de Lester est celle des standards de la plateforme, certaines actions spécifiques sont disponibles dans des situations bien précises, comme pour récupérer un objet ou faire balancer une cage suspendue. Dans ces scènes, les commandes sont bien pensées – instinctives, même.

Plutôt que de vous expliquer comment faire les choses, le jeu préfère vous le montrer. Après avoir ramassé un pistolet laser, vous expérimenterez ainsi rapidement les trois façons d'agir avec

l'arme : tirer, activer un bouclier et détruire des obstacles. L'ensemble de la narration silencieuse du jeu suit le même principe. Peu après son arrivée sur la planète, Lester sera emprisonné avec un grand humanoïde – et l'on comprendra rapidement que cet acolyte anonyme sera plus qu'un compagnon d'évasion.

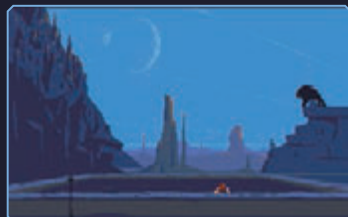
Bien sûr, le parti-pris cinématique du jeu implique des mécaniques de jeu plus rigides que dans la plupart des jeux de plateforme. Les actions contextuelles et les ennemis placés à des endroits bien précis entraînent une progression linéaire. En outre, le jeu est plutôt court : sous sa forme originelle, il faut moins de 20 minutes pour le terminer, si l'on ne fait aucune erreur.

Pourtant, à sa sortie en 1991 sur ordinateurs 16-bits, *Another World*



» [Amiga] On a beau être copains et s'entraider quand on le peut, parfois, c'est chacun pour soi!

CONVERSIONS D'UN AUTRE MONDE



AMIGA

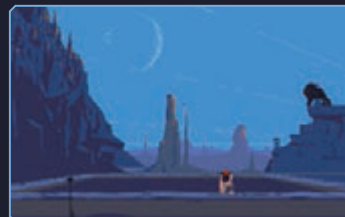
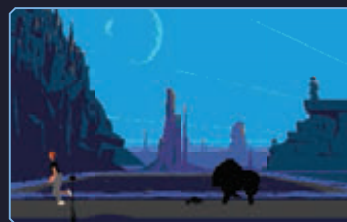
1991

□ Le support sur lequel le jeu a été conçu, et donc la référence pour toutes les autres versions. Notez que le jeu est plus court et plus difficile sur Amiga et ST que sur tous les autres supports. Certains le trouvent même mieux rythmé ainsi.

ATARI ST

1991

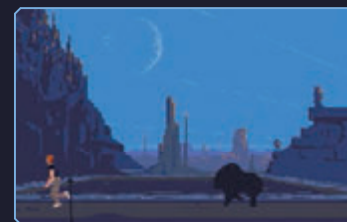
□ Le ST s'en sort fort bien, avec quelques différences de palette et une musique moins réussie que sur Amiga – mais vu qu'il n'y en a que pendant l'intro et à la fin, ce n'est pas vraiment dommageable. Les effets sonores sont en revanche tout aussi bons.



SNES

1992

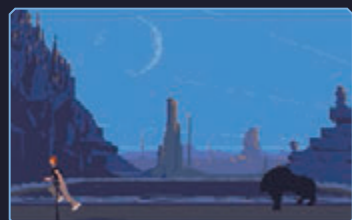
□ La résolution est légèrement inférieure à celle des versions micro, mais le saut est assigné à un bouton plutôt qu'au stick, ce qui n'est pas pour déplaire. De nouvelles musiques en jeu viennent ajouter à l'ambiance.



PC (DOS)

1992

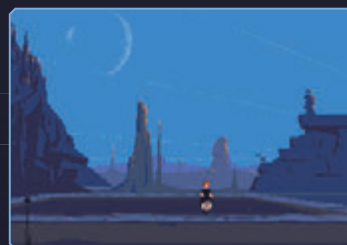
□ Suite aux critiques essayées sur la version d'origine, Delphine Software a ajouté des checkpoints et des zones supplémentaires pour augmenter la durée de vie (d'environ 15 %). C'est donc la première 'version complète' du jeu !



MAC

1993

□ Une conversion directe de la version DOS, identique à cette dernière, et donc tout aussi parfaitement jouable. Évidemment, pour la faire tourner, il vous faudra un vieil OS Mac.



MEGA-CD

1994

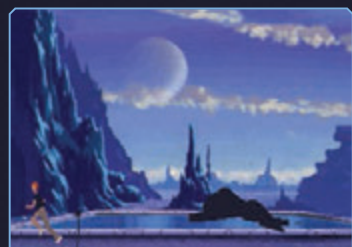
□ La version Mega-CD est un peu différente de l'édition cartouche, avec une résolution améliorée et des temps de chargement plus longs. Mais surtout, le jeu inclut une suite exclusive, *Heart Of The Alien*, hélas seulement sortie en Amérique du Nord et au Brésil.



APPLE IIGS

1992

□ Un portage tiré directement du code source SNES, avec des sons et des graphismes de haute qualité. Le choix des modes d'écran influent directement sur les performances du jeu, un peu plus lent que sur les autres supports micro.



3DO

1994

□ *Another World* a eu droit à une grosse refonte graphique sur 3D, avec des décors bien plus détaillés. Éric Chahi a confié ne pas avoir aimé cette esthétique trop 'travaillée'. Après, c'est chacun ses goûts.

PC (WINDOWS)

2006

□ Cette mouture '15^{ème} anniversaire', portée depuis les supports mobiles et PocketPC, a connu une autre refonte graphique, cette fois pilotée par Éric Chahi et plus en phase avec l'esthétique minimaliste d'origine.



MEGA DRIVE

1993

□ On retrouve ici la résolution plus basse et les commandes améliorées de la version SNES, mais aussi une version réarrangée de la musique d'intro, cette fois signée Tommy Tallarico.



IOS

2011

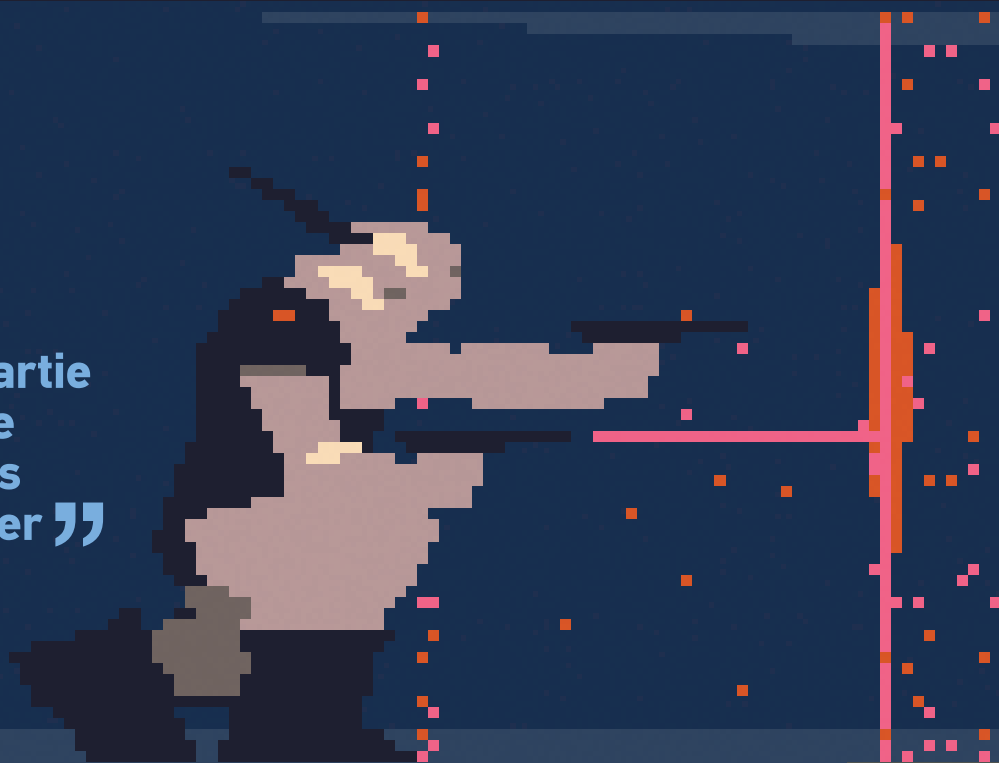
□ Dans cette mise à jour '20^{ème} anniversaire', on retrouve le jeu complet et ses scènes supplémentaires, avec à la fois les graphismes d'origine et ceux révisés, plus les bandes-son d'origine remastérisées avec les musiques console en bonus.

ET LES AUTRES...

□ Citons aussi les versions d'*Another World* pour mobiles Symbian et PocketPC, qui ont servi de base pour l'édition '15^{ème} anniversaire'. Une version Jaguar officielle est également sortie sur cartouche en 2012, avec les graphismes d'origine et les versions révisées. Produite à moins de 1000 exemplaires, autant vous dire que cette cartouche coûte désormais bonbon. L'édition '20^{ème} anniversaire' est également ressortie sur PS3, PS4, Vita, Xbox One, 3DS, Wii U, Switch, PC, Mac et Android. Toutes ces versions se valent plus ou moins.



“ *Another World* fait partie de ces titres phares que tous ceux qui aiment les jeux se doivent d’essayer ”



LA VERSION LONGUE

De nouvelles scènes ont été intégrées aux éditions qui ont succédé aux versions originales sur Amiga et Atari ST...

La première version d'*Another World* ayant été critiquée pour sa faible durée de vie, Éric Chahi a ajouté des séquences au jeu. Ces scènes supplémentaires se situent peu après que le compagnon extraterrestre de Lester sauve ce dernier d'une impasse près de la fin du jeu et ajoutent quelques nouveaux puzzles.

Lester et son compère se retrouvent ainsi devant un poste de garde. Le compagnon de Lester fait mine de se rendre, pendant que le joueur guide Lester afin que ce dernier contourne le bâtiment pour entrer par-derrière. S'ensuit une bataille, après laquelle le partenaire de Lester lance ce dernier au-dessus d'un gouffre, mais n'arrive pas à le rejoindre et évite une chute mortelle en se rattrapant de justesse. Pour le sauver, il faudra



vous tailler un chemin à travers un bâtiment, où vous irez entre autres vous creuser un passage à la grenade ou libérer un fauve en cage pour disperser des gardes. Quand enfin vous rejoindrez votre compagnon, un plancher apparaîtra en dessous et vous vous

téléporterez ensemble pour aller pirater un véhicule.

Cette séquence illustre bien le travail qu'a demandé la création d'*Another World*. Éric Chahi raconte avoir travaillé 16 heures par jour, 7 jours sur 7, pendant deux mois, pour concevoir cette scène qui peut se terminer en 3 minutes, si l'on ne fait pas d'erreur. L'ajout est bienvenu, mais les puristes de l'Amiga et du Atari ST ne perdent pas énormément.



» [PS4] Passez discrètement derrière les ennemis pour aider votre compagnon d'infortune.

► est une véritable révélation. Loué pour son système de commandes unique, ses graphismes saisissants et sa narration remarquable, le jeu est encensé par la critique et les joueurs, malgré sa faible durée de vie, sa rigidité et sa propension à s'appuyer sur des mécaniques de *die and retry*, pas très éloignées de celles de *Dragon's Lair* et *Space Ace*.

Interplay prendra en charge la distribution américaine du jeu (rebaptisé *Out Of This World* pour l'occasion) et sa conversion sur d'autres supports, non sans réclamer en premier lieu quelques modifications. Le jeu est ainsi légèrement rallongé, avec de nouvelles scènes ajoutées après que Lester et son complice volent un véhicule pour s'enfuir. Des checkpoints sont ajoutés pour limiter la frustration et les versions console ont droit à de la musique *in-game*.

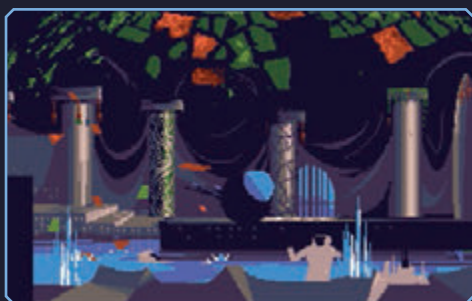
De nouvelles versions retravaillées commencent aussi à apparaître dès 1994, avec la version 3DO remaniée graphiquement. En 2006, Éric Chahi



» [Amiga] Retour dans les grottes inondées par vos soins...

UNE BELLE MORT

L'esprit cinématique d'*Another World* passe aussi par des séquences de mort saisissantes, qu'on déteste adorer (ou l'inverse)...



» [Amiga] Cette scène des bains a été censurée sur SNES : on voit moins les fesses.

signera un remaster du jeu pour son 15^{ème} anniversaire. Quant à l'histoire d'*Another World*, elle se conclut en 1994 dans *Heart Of The Alien*, une suite sur Mega-CD qui ne connaîtra pas le même succès. Ensuite, Éric Chahi s'empêtrera pendant des années dans le développement de *Heart Of Darkness* (1998), un jeu de plateforme ambitieux avec des graphismes 3D précalculés.

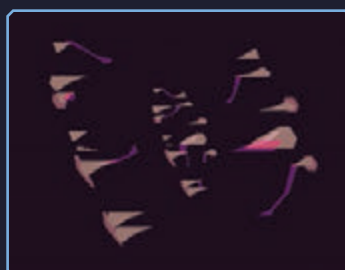
Another World, qui s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires, fait partie de ces titres phares que tous ceux qui aiment les jeux se doivent d'essayer. Et si vous hésitez encore à vous y frotter, sachez que des gens comme Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*), Keiichi Toyama (*Silent Hill*) ou Goichi Suda (*Killer7*) le citent parmi leurs jeux préférés de tous les temps. En plus, vous pouvez le dénicher sans redoubler d'efforts, puisqu'il est aujourd'hui disponible sur la plupart des supports de jeu actuels, et le terminer pépouse en une soirée. Faites quand même gaffe où vous mettez les pieds. Rappelez-vous : le moindre faux pas peut être fatal... *



ÉCRABOILLÉ



NOYÉ



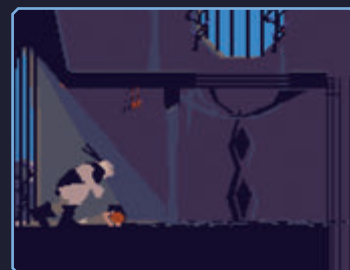
DÉVORÉ VIF



DÉSINTÉGRÉ



EXPLODÉ



TABASSÉ



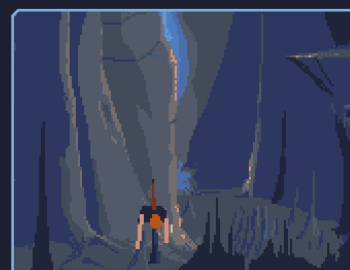
ÉCARTELÉ



EMPOISONNÉ



TOMBÉ



EMPALÉ



TV Tuner Pack

» SUPPORT : GAME GEAR » SORTIE : 1991

Sega a tout fait pour prouver la supériorité de l'écran couleur de sa Game Gear sur celui, monochrome, de la première Game Boy. Et ce TV Tuner Pack, hélas jamais commercialisé en France, est sans doute la plus audacieuse – et la plus convaincante – de ses démonstrations. Si le développement des écrans LCD a révolutionné le marché des écrans de télévision portatifs au début des années 90, ces produits restaient encore très coûteux à l'époque. Le TV Tuner Pack transformait la Game Gear en TV nomade, pour un prix relativement raisonnable, surtout pour un écran de 3,2 pouces. Bien sûr, le périphérique a ses défauts. En premier lieu, il use encore plus vite les piles de la Game Gear, déjà très gourmande sans cela. La recherche des chaînes est en outre manuelle – un modèle à recherche automatique, le TV Auto Tuner Pack, est cependant sorti un peu plus tard, uniquement au Japon.

Le TV Tuner Pack a longtemps été un périphérique Game Gear très convoité, mais aujourd'hui, avec les fréquences numériques, il n'y a plus de signaux TV analogiques à capter, aussi l'appareil est-il désormais presque inutile... mais pas totalement obsolète, grâce au câble qui va bien dont on vous parle un peu plus loin.



L'ACCESSOIRE QUI VA BIEN

Le câble AV

Ce petit câble se branche sur le Tuner TV pour afficher sur l'écran de la Game Gear toute source audio-vidéo composite, convertissant ainsi la console portable en moniteur pour toute autre console de salon à définition standard, un lecteur DVD, etc. Les mauvaises langues diront que c'est un peu désuet à une époque où l'on peut se trimballer avec *Netflix* sur son smartphone, mais ces moqueurs rigoleront moins le jour où ils seront coincés dans un coin sans couverture réseau, pendant que nous, on pourra mater nos cassettes VHS sur un magnétoscope branché sur la Game Gear. Classe, non ?

Saviez-vous ça ?

□ Même quand les signaux TV étaient analogiques, le tuner TV de la Game Gear n'était pas universellement compatible, vu que toutes sortes de modèles ont été construits suivant les spécifications des territoires (PAL I, PAL B/G, NTSC, etc.).

MEGA CAT STUDIOS

FAIRE DU NEUF SUR DU VIEUX

DANS UN MONDE DE TÉLÉCHARGEMENTS
NUMÉRIQUES, LES COLLECTIONS SE
DÉSINCARNENT ET LES SUPPORTS
PHYSIQUES TOMBENT EN DISGRÂCE...
MAIS DES IRRÉDUCTIBLES SE BATTENT
ENCORE ET TOUJOURS
POUR ENTRETENIR LA FLAMME...



» [NES] *Double Dragon* nous a appris que si ça traîne par terre, ça se ramasse pour servir d'arme!

Mega Cat Studios se targue de faire la guerre à l'ennui et de soutenir la renaissance du rétrogaming.

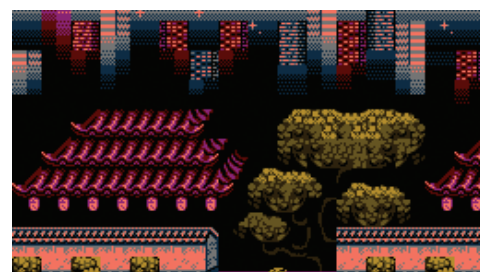
Autant dire qu'il n'en fallait pas plus pour attirer notre attention. Ce studio à l'origine de jeux comme *Coffee Crisis* (Mega Drive/PC), *Little Medusa* (NES/PC) ou *Fork Parker's Crunch Out* (SNES) se compose de passionnés de rétrogaming qui produisent leurs jeux modernes sur des cartouches physiques pour de vieilles consoles. Parallèlement à Steam et aux supports console actuels, Mega Cat a ainsi sorti des jeux sur NES, SNES et Mega Drive, et grâce au soutien de la communauté des rétrojoueurs, ils sont bien partis pour ne pas s'arrêter de sitôt.

Depuis leurs débuts en 2015, les développeurs de Mega Cat ont sorti 9 jeux qui brassent large : du biopunk, du death metal, des présidents-robots, des ninjas, des mythes grecs – et des zombies, bien sûr. Mais ce qui nous intéresse surtout, c'est ce qui a bien pu les pousser à créer de nouveaux jeux à tendance rétro sur d'anciens supports. Nous avons donc harcelé Zach Manko, cofondateur de Mega Cat, pour lui soutirer des réponses.

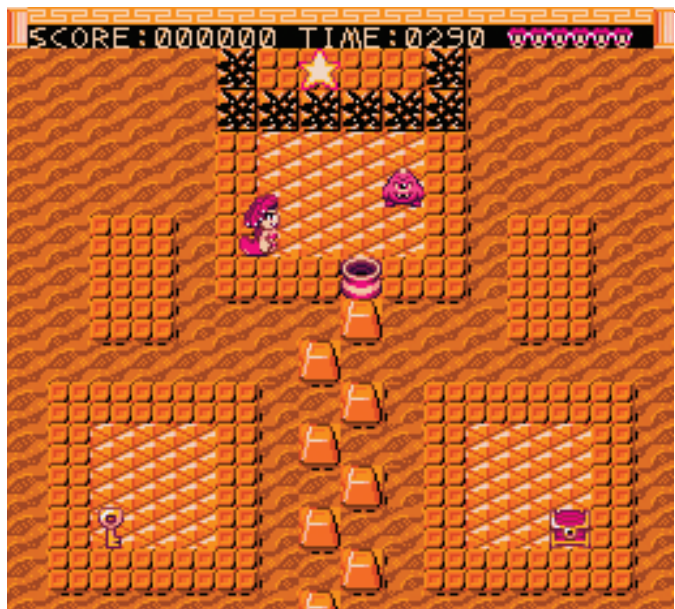
Car après tout, créer un nouveau jeu physique pour une vieille console n'est pas vraiment facile ni bon marché. Chaque cartouche doit en effet disposer de sa propre carte-mère spécifique, de sa coque, de son manuel et de sa boîte.

"Tous nos jeux sont faits en interne", nous explique Zach. "Nous possédons nos propres moules d'injection pour utiliser les couleurs de notre choix, et tous les logos et illustrations de jaquette sont conçus en interne. L'assemblage est certes fastidieux, mais dans un monde de plus en plus dématérialisé, rien ne vaut la sensation de tenir un exemplaire physique entre ses mains. On travaille avec un partenaire pour les versions collector de nos jeux, afin de proposer des cartouches dignes d'être collectionnées."

Mega Cat met un point d'honneur à ce que ses jeux aient un esprit rétro authentique et



» [NES] Les arbres et des toits, à l'arrière-plan, sont particulièrement détaillés.



“ Nous possédons nos propres moules d’injection, et tous les logos et illustrations de jaquette sont conçus en interne ”

Zach Manko

soient conçus spécifiquement pour les supports d’alors. “Bien sûr, cela implique qu’on doit travailler dans les limites de ces machines”, souligne Zach.

L’une des plus grosses contraintes en la matière, pour les développeurs NES actuels, c’est sans doute la puce de verrouillage intégrée, ou *NES Lockout*, conçu à l’origine afin que Nintendo contrôle totalement l’approvisionnement de cartouches pour la NES. Cette puce est restée un cauchemar pour les développeurs. Tout le monde n’ayant pas forcément envie d’ouvrir sa NES pour modifier le circuit électronique, il a fallu trouver comment faire tourner les jeux sur une console non modifiée. La puce proprement dite, qui avait déjà été contournée grâce à un simple pic de voltage, n’était pas un obstacle majeur, mais quand on veut faire quelque chose d’authentique, il faut faire avec...

Reste que l’équipe de Mega Cat ne s’est pas cantonnée au game design à l’ancienne. Ne serait-ce que pour séduire les joueurs d’aujourd’hui, ils ont concédé des éléments plus en phase avec les jeux rétrostyle actuels : des power-ups plus impressionnants visuellement, des *frame rates* améliorés ou des musiques de meilleure qualité sonore. Mais il ne faut pas pour autant sortir des limites de la machine. “Ces restrictions nous ont poussés à faire preuve de créativité et à extirper tout ce qu’on pouvait du hardware”, nous dit Zach.

Le développement et la production ne sont pas les seules difficultés avec lesquelles il faut jongler quand on fait de nouveaux jeux rétro. Les tests se doivent aussi d’être extrêmement rigoureux, d’autant qu’il n’est pas possible de patcher un jeu physique après sa sortie. ►

» [NES] Parfois, on se demande quelles atrocités ont subi les architectes qui ont imaginé de tels endroits.

MEGA CAT STUDIOS : FAIRE DU NEUF SUR DU VIEUX

FUME, C’EST DU CHAT!

Une petite sélection de titres de Mega Cat Studios à surveiller...

LITTLE MEDUSA

SNES/NES/GENESIS/PC

□ Un héritier spirituel de *Kickle Cubicle*, avec des graphismes plus fins et un emballage sur le thème de la mythologie grecque. Le joueur y incarne la gorgone Artemiza et doit pétrifier ses ennemis pour combler des fossés et vaincre des boss. Le jeu n’est pas chiche en contenu, avec 5 mondes à explorer, plus un monde secret en bonus si vous terminez le jeu assez vite.



ALMOST HERO 2

NES

□ La suite du beat-em-up en coopératif au bon goût de ninja, *Almost Hero*. On y incarne un des deux ninjas qui veulent sauver leur boutique de vente de bonsaïs en ligne. Le jeu est encore en développement au moment où nous écrivons ces lignes, mais son look proche du jeu original, en plus joli, est des plus prometteurs.

COFFEE CRISIS

GENESIS/MEGA DRIVE/PC

□ Un beat-em-all d’arcade avec une bande son originale signée par des groupes comme Psychostick, Terrorizer, Lords of the Trident et Nile – avec la participation de Metal Jesus Rocks et d’Alpha Omega Sin. Mais de la bonne musique qui arrache des headbangs à gogo ne suffit pas à faire un bon jeu, hélas.



LETHAL WEDDING

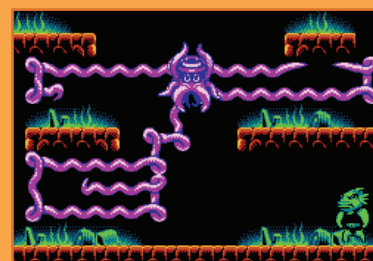
GENESIS

□ Ce qu’on a pu voir de cet autre titre encore en développement nous a intrigués. *Lethal Wedding* est un shooter *twin-stick* vu du dessus, avec de chouettes graphismes, à quelques trucs près qui nous ont moins convaincus (comme les filles à moitié à poil). Après, il en faut pour tous les goûts, hein...

IN COD WE TRUST

NES

□ Encore un jeu qui devrait sortir cette année, un titre inspiré d’un dessin animé avec des combats de poissons et de la plateforme, le tout sous un scrolling multidirectionnel. Graphiquement, ça semble plutôt intéressant, mais attendons quand même de pouvoir y jouer...





» [NES] *Little Medusa* s'inspire de *Kickle Cubicle* sur NES, mais s'en distingue avec sa thématique antique.

» L'édition spéciale de *Little Medusa* sur NES.



» Zach Manko, cofondateur de Mega Cat Studios.

» [NES] *In Cod We Trust* est actuellement en cours de développement.

► Si un bug se retrouve sur la cartouche, il y reste à jamais, et comme les développeurs de la fin du siècle dernier et du début des années 2000, l'équipe de Mega Cat a investi des ressources conséquentes dans les tests qualité avant même d'envisager la production.

Bien sûr, le marché des nouveaux jeux pour d'anciennes consoles est une petite niche commerciale, aussi le studio Mega Cat a-t-il également sorti ses titres sur Steam, PS4 et Xbox One. Mais le développement de jeux ne rapporte pas autant que certains le pensent. À l'origine, Mega Cat Studios a commencé en recyclant de vieilles consoles. "On a commencé en vendant des Game Boy, des Game Boy Advance et des Game Boy Color modifiées", nous raconte Zach. La société comptait alors 11 employés, dont moins de la moitié de développeurs. Après s'être temporairement écartée de la modification de consoles, l'équipe s'est ensuite concentrée sur le développement contractuel pour poser les fondations du studio. Aujourd'hui, Mega Cat emploie une vingtaine de personnes en interne et deux fois plus de sous-traitants et d'indépendants afin de s'adapter au besoin selon les projets en cours. Petit à petit, l'équipe a pu de plus en plus s'adonner à sa passion : la création de jeux.

C'est d'ailleurs le thème central de son jeu *Fork Parker's Crunch Out* (SNES), un titre qui raconte les stratégies douteuses qu'un directeur financier fictif de Devolver Digital déploie pour exploiter ses petits développeurs indépendants. Le jeu a été créé afin que tous ses bénéfices soient reversés à *Take-This*, une association caritative américaine dont l'objectif est de sensibiliser le public aux problèmes de santé mentale. *Fork Parker's Crunch Out* n'est pas la première œuvre philanthropique de Mega Cat. "Notre but est de monter des projets caritatifs chaque année", nous confirme Zach, en expliquant que le premier titre Kickstarter de la société, un beat'em all Mega Drive du nom de *Coffee Crisis*, a été plus ou moins développé pour soutenir un établissement de Pittsburgh. Avant cela, il y a eu *Germ Squashers* sur NES, créé pour soutenir l'organisme *Children's Miracle Network*. Plus récemment, *Sitten Kitten* sur NES est présenté comme "le tout premier jeu conçu pour le joueur félin" et a été imaginé en partenariat avec des centres d'adoption et des refuges animaliers, pour que les chats maltraités ou abandonnés trouvent un nouveau foyer.

Si l'on ne se fait pas tant d'argent que cela sur le marché rétro actuel, il y a au moins un marché pour les 'cartouches artisanales'. Pour plaire au collectionneur éclairé, Mega Cat travaille ainsi avec Rose Coloured Gaming pour produire des cartouches spécifiques, comme l'édition limitée de *Log Jammers* (NES), dont la coque est en bois, ou celle de *Little Medusa*, moulée en plusieurs couches acryliques découpées, gravées et liserées au métal doré.

Mega Cat joue aussi le rôle d'éditeur pour de petits studios et des développeurs solitaires, afin que des titres comme *Dushlan* (NES) ou *Mega Marble World* (Mega Drive) aient droit à une sortie physique. Et comme tout fana de consoles Retro qui se respecte, Mega Cat achète et répare de vieilles machines.

"J'ai envie de réparer la moindre Mega Drive qui me passe sous le nez", nous confie Zach. "On répare et on rénove des consoles avant de les mettre en vente sur notre site ou sur

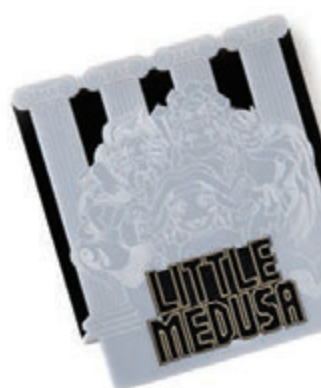




» [SNES] Dans *Crunch Out*, les développeurs de jeux sont à bout, mais l'avidie Fork Parker s'en fiche.

“ On a commencé en vendant des Game Boy, des Game Boy Advance et des Game Boy Color modifiées ”

Zach Manko



» Grâce à un partenariat avec Rose Coloured Gaming, Mega Cat a pu produire des cartouches au design original, avec du bois et de l'acrylique.

notre stand pendant des conventions.” Bien sûr, la revente de machines qui ne sont plus produites ne marchera qu'un temps, aussi Mega Cat propose également des bundles comme pour l'*Hyperkin RetroN 1* et la *RetroDuo Portable*, vendues en boîte collector avec des manettes sur mesure et une sélection de jeux inclus.

Zach ajoute vouloir soutenir la scène rétro en continuant de faire des jeux et en partageant les connaissances de l'équipe de Mega Cat avec l'ensemble de la communauté des développeurs. Ils ne sont pas seuls sur le coup : d'autres développeurs, dont FoxBot, John Lester ou Piko Interactive, ont également lancé de nouveaux projets NES et SNES via un financement participatif. Outre des jeux, de nouvelles machines fleurissent également, des kits homebrew accessibles aux amateurs à des produits sous licence officielle, comme la C64 Mini ou les Nintendo Classic Mini. Mega Cat propose de son côté des cartouches de test SNES et Megadrive pour que les joueurs puissent calibrer certains aspects visuels comme l'overscan, les niveaux de gris, les débordements de couleur et tester des consoles ou des périphériques afin de trouver les sources de pannes.

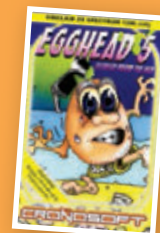
Toute cette communauté rétro explore et repousse les limites de ces technologies anciennes, aussi gageons-nous que de nouveaux jeux rétro extraordinaires verront le jour dans les prochaines années. De plus en plus d'entrepreneurs nostalgiques se tournent vers le passé pour s'écarter du marché indé moderne, de plus en plus saturé. Peut-être assiste-t-on ces temps-ci aux prémices d'un nouvel âge d'or des cartouches... ✨

LES DÉFENSEURS DU SURANNE

Eux aussi aident à créer de nouvelles expériences sur d'anciens supports...

CRONOSOFT

□ Fondé en 2002, cet éditeur à but non lucratif publie des jeux sur cassette pour ZX Spectrum, Commodore 64, Vic-20, Amstrad et Dragon-32. Les jeux ne sont pas chers, et tous les bénéfices servent à payer leurs créateurs et à améliorer le service. Le dévouement de l'équipe de Cronosoft force le respect.



PSYTRONIK

□ Le studio se concentre sur des micros rétros, comme le Commodore 64, l'Amstrad CPC, le VIC-20 et le ZX Spectrum, avec un catalogue qui inclut déjà plus de 50 titres sur l'ensemble de ces supports. Fondé en 1993, Psytronik est le plus ancien rétroéditeur encore en activité, et ses productions sont disponibles sur cassettes, CD et disquettes et en téléchargement sur litch.io.



RETRO GAMES LTD

□ Les trois concepteurs du C64 Mini ont pu récupérer les licences de plusieurs grands classiques du C64 et préparent une nouvelle version avec un vrai clavier (et, espérons, un meilleur joystick). En attendant, vous pouvez toujours charger vos jeux C64 dans l'émulateur intégré, par le port USB.



RETROTAINTMENT GAMES

□ Ce développeur a lui aussi créé ses propres cartouches NES physiques pour sa série des *Haunted*. Et comme Mega Cat, ses productions sont aussi disponibles sur Steam afin de toucher un plus large public. Si vous aimez le beat-'em-all à la sauce 'années 80', on vous conseille *Haunted : Halloween '85* ou *Haunted : Halloween '86 (Curse Of Possum Hollow)*.



INFINITE NES LIVES

□ Le principal obstacle du développement NES est la puce de verrouillage intégrée aux cartouches. Heureusement, *Infinite NES Lives* est là pour fournir des cartouches vierges fonctionnelles aux développeurs. Leurs jeux, manettes et consoles customisées nous renvoient directement dans les années 80. Ils éditent aussi des compilations de homebrews NES.





LE MAKING OF DE **DAYTONA** USA

UNE ENTREPRISE DE SIMULATION
MILITAIRE, UN VOYAGE DE
RECHERCHE ET LA LÉGENDAIRE
ÉQUIPE AM2 ONT DONNÉ NAISSANCE
À CE QUI EST SANS DOUTE LE PLUS
GRAND JEU DE COURSE D'ARCADE
DE TOUS LES TEMPS...

SUR LE STAND DE DAYTONA USA

Les développeurs qui ont fait ronronner les moteurs de Daytona



TOSHIHIRO NAGOSHI

Réalisateur et coproducteur,
Daytona USA



MAKOTO OSAKI

Game Planner,
Daytona USA



DAICHI KATAGIRI

Programmeur,
Daytona USA



TAKENOBU MITSUYOSHI

Compositeur et interprète,
Daytona USA



PATRICK MICHAEL

Réalisateur,
Daytona Championship USA

Avez-vous remarqué que les jeux Sega ont souvent des environnements aux noms bucoliques, colorés, chaleureux et naturels, évoquant de doux horizons d'un été sans fin ?

La *Green Hill Zone* de *Sonic*, la *Coconut Beach* d'*OutRun*... et ce, même quand l'action qui se déchaîne à l'écran n'a rien de particulièrement youpi-youpi-dans-la-pampa. *Daytona USA* ne dépare pas dans ce monde enchanteur. Plus encore, le jeu ne se contente pas d'afficher un beau ciel bleu : il va jusqu'à le chanter. Mais surtout, au-delà de ces considérations charmantes, *Daytona USA* ne fait pas seulement partie du fier héritage de Sega dans l'univers des courses d'arcade, aux côtés de *Turbo*, d'*OutRun*,

de *Super Monaco GP* et autres *Sega Rally*. Il en est la définition même.

Daytona USA est le fruit d'un bras de fer. Chaque constructeur de jeux d'arcade voulait démontrer que ses bornes étaient les plus puissantes, et en la matière, les jeux de course étaient le support privilégié pour le prouver. Le *Winning Run* de Namco et *Hard Drivin'* d'Atari ont propulsé le genre dans le monde de la 3D à la fin des années 80, et en 1992, *Virtua Racing* de Sega a établi de nouveaux standards en matière de détail graphique et de vitesse de jeu. Sega a ensuite cherché un successeur au système *Model 1* derrière *Virtua Racing*. Pour cela, la société s'est tournée vers un concepteur américain de simulations militaires, GE Aerospace. ▶

DAYTONA USA



» [Arcade] Les vitesses manuelles permettent d'aller plus vite et de mieux maîtriser le véhicule dans les dérapages.

"C'ÉTAIT UNE EXPÉRIENCE ASSEZ NOUVELLE, POUR MOI"

Toshihiro Nagoshi

► Toshihiro Nagoshi, réalisateur et producteur de *Daytona USA*, fait partie de ceux qui ont travaillé sur le développement de cette nouvelle technologie. "Sega avait pour habitude de développer le hardware et le software en parallèle", nous raconte Nagoshi. "Si l'on se focalise sur le matériel, on risque de passer à côté de fonctions nécessaires au développement logiciel, mais aussi de créer des fonctions inutiles. Pour éviter cela, il vaut mieux développer le hardware et le software correspondant simultanément."

L'implication de Nagoshi dans ce processus a posé les fondements du concept de *Daytona USA*.

"Quand je suis allé aux États-Unis pour une réunion sur le *Model 2*, on m'a offert des billets pour une course de NASCAR", se souvient-il. "C'était la première fois que je voyais ce genre de courses. Au Japon, pour la plupart des gens, les sports automobiles se cantonnent à la Formule 1. C'était une expérience assez nouvelle, pour moi."

De retour au Japon, Nagoshi rêve de créer un jeu de course de stock-car. Son vœu est

exaucé : il prend la tête du développement du jeu comme réalisateur et coproducteur (aux côtés de Yu Suzuki). "C'était une grande responsabilité, pour moi, mais en même temps, c'était un jeu qui implémentait une nouvelle technologie, et c'est une chance rare de pouvoir créer un jeu dans ce contexte", explique Nagoshi. "J'ai fait de mon mieux pour m'amuser le plus possible, mais bien sûr, en réalité, ça n'a pas été simple, et je me suis retrouvé coincé plus d'une fois..."

Pour que le projet démarre du bon pied, Nagoshi commence par effectuer de nombreuses recherches : "J'ai lu tous les bouquins et vu toutes les vidéos de NASCAR que j'ai pu trouver", nous raconte-t-il. "Pourtant, j'ai eu du mal à faire partager l'excitation et la fascination exercées par les courses de NASCAR aux équipes japonaises."

Parmi ces sceptiques, on trouve un certain Makoto Osaki : "Je ne connaissais rien au stock-car", nous avoue le *game planner* de *Daytona USA*. "À l'époque, c'était la Formule 1 qui était à la mode. Mais j'ai pris mon rôle très au sérieux. J'ai acheté une voiture de course, et j'ai dû voir le film *Jours de tonnerre* une bonne centaine de



CIRCUIT HISTORIQUE

En 25 ans, *Daytona USA* a connu maintes revisites...



SATURN/PC, 1995

□ La première grande conversion du jeu est célèbre pour son *frame rate* pourri, sa présentation étriquée et sa profondeur d'affichage réduite. Malgré ces défauts, la jouabilité reste authentique, avec en prime une bande-son en qualité CD et un mode Saturn/PC avec des véhicules additionnels.

SATURN, 1996

□ Cette mise à jour corrige les problèmes d'affichage de la précédente version et ajoute de nouveaux circuits et véhicules. La musique a hélas été remixée et la plupart des voix ont été retirées. Surtout, le pilotage s'écarte sensiblement de son modèle en arcade.



SATURN, 1997

□ *Daytona Championship Circuit Edition* a été de nouveau révisé pour le marché japonais. Le pilote est plus en phase avec le modèle arcade, les performances graphiques sont améliorées et la musique d'origine est de retour dans les options, aux côtés des versions remixées.

DAYTONA USA DELUXE

PC, 1997

□ Ce portage PC basé sur *Championship Circuit Edition* est conçu pour tourner à une meilleure résolution que la version Saturn. On y retrouve la Hornet d'origine et un circuit supplémentaire, *Silver Ocean Causeway*, exclusif à cette version du jeu.



ARCADE, 1998

□ La seule suite de *Daytona USA* où tout le contenu est 100 % original. Trois voitures sont disponibles pour affronter trois nouveaux circuits : sous un dôme, dans un parc d'attractions et en ville. La musique a une tonalité plus rock, avec Dennis St James et Takenobu Mitsuyoshi au chant.



INFOS

» ÉDITEUR :
SEGA

» DÉVELOPPEUR :
AM2

» SORTIE :
1993

» SUPPORT :
ARCADE

» GENRE :
COURSE

» [Arcade] Les fans de Sonic pourront voir leur hérisson favori dans un des décors...

fois !” Rien que cela, ça force le respect (et un peu de pitié pour lui, aussi) !

Il n’a pas été difficile de convaincre le programmeur Daichi Katagiri de monter à bord du projet : “Je m’intéressais beaucoup aux sports mécaniques, assez pour m’acheter une voiture de course”, nous confie-t-il. “Je suivais les championnats d’Indy car, de stock-car et de Formule 1. Et puis, je jouais aussi à beaucoup de jeux de course.”

Sa préparation pour le jeu a été des plus intensives : “Je testais le comportement de la voiture, dans la vraie vie, pour savoir comment le reproduire en jeu. Et j’ai tellement joué à des jeux de course que je me suis plus d’une fois retrouvé en tête des classements, avec le meilleur chrono de tout le Japon ! Je suis devenu boulimique de tout ce qui touchait aux sports automobiles, pour garantir que le résultat serait amusant.”

Selon Katagiri, le développement n’a pas connu de gros obstacles techniques : “Il y a eu un peu de travail pour mettre au point l’environnement de développement, mais comparé aux processeurs graphiques actuels, le rendu graphique était en grande partie pris

en charge par le hardware du *Model 2*, donc la nouvelle technologie n’a pas demandé plus de boulot côté logiciel. En revanche, ce qui a demandé du temps, c’est le nouveau système de plaquage des textures, et on a beaucoup tâtonné pour trouver la meilleure méthode de rendu.”

Outre les textures, un autre défi a posé souci aux développeurs de *Daytona USA*, imposé par la nature même du sport mécanique : le grand nombre de concurrents. Au plus fort, le processeur doit en effet contrôler 39 des 40 concurrents sur le circuit débutant. “Là aussi, on a pas mal tâtonné, en surveillant les charges de performance”, explique Katagiri. “On a testé des configurations où toutes les voitures étaient totalement contrôlées, des pilotes automatiques par échantillonnage...”

En cernant les zones où les joueurs ne remarqueraient pas les compromis, l’équipe AM2 réussit à économiser de la charge processeur : “On a également préparé plusieurs collisions, plus ou moins violentes, et mis au point un système de détection des chocs très précis, quand la charge de calcul le permettait, et un autre plus léger, pour les

» [Arcade] Les adversaires informatiques qui bouchent la trajectoire peuvent être une véritable plaie !



ARCADE, 1998

□ Cette mise à jour de *Daytona USA 2* transforme le circuit débutant en course plus classique et inclut une course spéciale où l’on peut enchaîner les trois circuits d’affilée. La Hornet d’origine est au rendez-vous comme véhicule supplémentaire et se comporte comme dans le premier *Daytona*.



DAYTONA US DREAMCAST, 2001

□ Ce volet s’appuie sur les précédentes versions domestiques du premier jeu, avec des visuels largement améliorés et tous les circuits de *Daytona CCE*, plus trois nouveaux. Le pilotage est un peu trop nerveux par défaut, mais on peut l’ajuster dans les éditions américaines et européennes du jeu.

SEGA RACING CLASSIC

ARCADE, 2009

□ Une ressortie du premier *Daytona USA*, avec une nouvelle borne modernisée et un affichage 720p. Cependant, Sega n’a pas pu exploiter la marque *Daytona*, à cause d’un accord avec le fabricant arcade GlobalVR, et le multijoueur est réduit à 4 participants.



A

XBOX 360/PS3, 2011

□ C’est en gros la même version émulée que dans *Sega Racing Classic*, mais avec la marque *Daytona* récupérée. Le multi *online* est jouable à huit, et le jeu a droit à un mode *survival* et un mode *karaoké*. C’est la version la plus proche de l’arcade.

SA ARCADE, 2017

□ Le dernier volet en date offre des graphismes hautement révisés des trois circuits d’origine, avec en prime un mode ‘miroir’ lui aussi rehaussé et un nouveau mode ‘Championnat’ où l’on doit terminer dans les trois premiers à chaque course.



DAYTONA USA

THREE SEVEN SPEEDWAY

DÉBUTANT
8 TOURS



LE MUR DU SON



DÉRAPAGE CONTRÔLÉ

□ Commencez à dérapier quand vous passez le panneau à droite. En entrant dans le virage à 324 km/h, vous pourrez tourner en maintenant votre vitesse à 290 km/h.



ARCHE JACKPOT

LA GRANDE COURBE

□ Un virage long et facile : restez sur l'intérieur et revenez au centre de la piste en sortant du virage. Le plus gros souci, ici, ce sont les autres voitures.

LE COULOIR DES STANDS

□ Vous pouvez couper en restant tout à droite ou en tapant délibérément dans les panneaux publicitaires à gauche.



GRANDE LIGNE DROITE



» [Arcade] La courbe du Brachio de Dinosaur Canyon est la section idéale pour prendre de la vitesse et s'entraîner à maîtriser l'aspiration.

► collisions des voitures distantes", raconte Katagiri. "Le réglage des collisions a été difficile à implémenter, car la charge processeur était importante quand il y avait beaucoup de véhicules à proximité du joueur."

Les choses ne se seraient sans doute pas aussi bien passées sans l'expérience précédemment acquise sur *Virtua Racing*. "On s'est pas mal inspiré de *Virtua Racing*, pendant le développement", explique Katagiri. "J'avais conçu les contrôles de la caméra et les bases des mouvements de l'équipe au stand, avec des personnages en image de synthèse calqués sur une vidéo live. Et j'avais acquis pas mal d'expérience en termes d'équilibre de jeu avec Yu Suzuki, quand je codais les pilotes processeur. Cette expérience a été inestimable pour régler les 40 véhicules du circuit débutant."

Nagoshi se souvient s'être lui aussi appuyé sur ce qu'il avait fait auparavant : "Les bases que j'avais acquises dans le domaine de l'expression vidéo en image de synthèse, notamment tout ce qui concerne le placement de caméras et l'éclairage, m'ont été très précieuses", nous confirme-t-il.

Parallèlement, Namco préparait son propre jeu de course d'arcade révolutionnaire : *Ridge Racer*. Comme *Daytona USA*, ce titre utilise le placage de textures pour plus de réalisme. La rivalité des deux titres était réelle, et pas seulement dans la presse ou parmi les joueurs : "Évidemment, vu que *Ridge Racer* utilisait des polygones mappés, je l'ai tout de suite estampillé 'concurrent'", admet Osaki. "Je me souviens d'être allé y jouer lors de *playtests*", nous raconte Katagiri, grand amateur de jeux de course. "J'ai trouvé le jeu très cool et très rapide, mais le nôtre partait



LE VIRAGE DE LA ROULETTE

□ Si les vieilles vidéos stratégiques de Sega suggèrent de dérapier dans ce virage, on préfère partir de l'extérieur et suivre la trajectoire de l'apex. La voiture répond assez bien pour que ça passe tranquillo.



CHRONO
AU TOUR
00'18"00



» [Arcade] Une chicane vicieuse, à négocier avec un bon dérapage.

dans une autre direction, donc ça ne m'a pas mis la pression, d'un point de vue technique. Mais ça m'a sans doute poussé à me dépasser !"

"On les compare toujours. Et je pense toujours que *Ridge Racer* est un grand jeu", ajoute Nagoshi. "Cependant, les deux jeux ont des objectifs différents. *Ridge Racer* est fascinant comme simulateur. *Daytona* est plus taillé comme un divertissement amusant. Je crois que c'est pour cela que les deux jeux ont encore des fans, aujourd'hui."

S'il est vrai que les deux titres affichent des différences, ils ont aussi pas mal de points communs, comme les dérapages, essentiels pour négocier au mieux les virages. "Au début, les voitures ne dérapaient pas", nous apprend Nagoshi. "En réalité, si vous commencez à dérapager comme ça dans une vraie course de NASCAR, c'est la mort assurée ! À partir de l'instant où on a décidé que le jeu ne serait pas un simulateur, mais un jeu de course joyeux et puissant, j'en ai conclu qu'il fallait absolument intégrer des dérapages en jeu."

"La difficulté a été d'implémenter le 'déclencheur' des dérapages", se souvient Osaki. "Si un véhicule est conçu pour dérapager naturellement, il ne se stabilise pas bien dans les lignes droites et le jeu devient trop difficile. On a donc réglé des commandes pour qu'on puisse rapidement changer de voie et pour que le joueur puisse déclencher volontairement les dérapages. Dans la version finale du jeu, il faut déboîter de la quatrième à la première en transmission manuelle pour dérapager."

Patrick Michael a réalisé *Daytona Championship USA*, la dernière mouture en date de la série, sortie en 2017. Il nous raconte avoir passé pas mal de temps à décortiquer le jeu d'origine et à observer les joueurs : "On savait qu'il ne fallait surtout pas toucher aux commandes", nous dit-il. "On peut conduire de plusieurs manières, toutes gratifiantes, suivant sa personnalité. Seul un joueur qui souhaite vraiment s'investir dans le jeu peut découvrir toutes ses nuances subtiles. Un dérapage parfaitement maîtrisé permet d'atteindre les ►

LE MAKING OF DE DAYTONA USA

DAYTON-AAA-AAA-AAA

Takenobu Mitsuyoshi, compositeur et interprète, nous raconte la genèse des sons de *Daytona USA*...



Connaissiez-vous les courses de stock-car, avant de travailler sur *Daytona USA* ?

Je ne connaissais même pas le terme "sports mécaniques" !

J'ai découvert le stock-car et sa popularité en cours de projet.

Les pistes chantées étaient rares, dans les jeux de course du début des années 90. Pourquoi avez-vous fait ce choix ?

Je me souviens qu'on s'intéressait tout particulièrement à *Ridge Racer*, le jeu de course de Namco, qui est sorti un peu avant le nôtre. La musique de *Ridge Racer* était de la techno, de grande qualité audio, novatrice et idéale pour ce genre de jeux. Ça nous a obligés à chercher une autre approche pour le son. Si c'est moi qui chante, c'est parce que c'était la façon la plus rapide de faire des démos musicales pour le jeu. Et au final, c'est ma voix qui résonne dans des salles d'arcade du monde entier, dans *Let's Go Away* !

Qu'est-ce qui vous a inspiré, pour les paroles des chansons de *Daytona USA* ?

Ce sont les mots que la mélodie m'a soufflés naturellement. Pour *Let's Go Away*, j'ai voulu donner l'idée d'un objectif vers lequel on fonce. Et pour *Sky High*, c'est le grand ciel bleu du jeu qui m'a inspiré. Les paroles en anglais ont été vérifiées et corrigées par quelqu'un dont c'était la langue maternelle.

Sur le hardware *Model 2*, les musiques se composaient de plusieurs échantillons, au lieu d'une piste audio unique. Comment avez-vous contourné ces limitations ?

J'ai découpé les pistes vocales en échantillons que j'ai assignés aux touches d'un clavier. J'ai composé les variations en changeant la séquence de lecture et les boucles audio.

Qu'est-ce que vous aviez comme matériau de référence, pour composer les chansons de *Daytona* ?

À l'époque, je n'avais que mon bureau chez Sega, avec les instruments nécessaires pour composer et de quoi charger les musiques sur le système de jeu. J'ai pu suivre le développement du jeu au quotidien, et j'ai travaillé les sons et les musiques au jour le jour.

Quel est votre morceau de *Daytona USA* préféré ?

En plus des trois morceaux correspondant à chaque circuit de *Daytona USA*, il y a une piste secrète, du nom de *Pounding Pavement*. Quand je l'ai écrite, je maîtrisais bien les limitations du système d'échantillons, donc cette chanson est un peu spéciale, pour moi.

On trouve encore des bornes *Daytona USA* en salles d'arcade, aujourd'hui. Quelles sont les raisons d'une telle popularité, à votre avis ?

Je pense que le thème du jeu, très populaire aux États-Unis et dans d'autres pays, y est pour beaucoup, avec son côté 'combat mécanique', qui n'est possible que dans un jeu vidéo. Chaque facette de *Daytona USA*, que ce soit les sons, les graphismes ou les commandes, a été façonnée pour que l'expérience de jeu soit exaltante. C'est pour ça que *Daytona USA* n'est pas qu'une simple simulation de stock-car.



DAYTONA USA

DINOSAUR CANYON

AVANCÉ
4 TOURS



LA TÊTE DE PLÉSIOSAURE

□ Cette section en sortie de tunnel demande du doigté : en entrant à 334 km/h, déclenchez un dérapage à droite vers le milieu du virage à gauche pour foncer sur la Route Tricera à 320 km/h.



LE GÉNÉRATEUR PTÉRA

□ En arrivant à 320 km/h, dérapez quand vous passez le deuxième panneau à droite. Vous pouvez passer à 290 km/h. Restez à droite en sortie de virage.

TYRANNO-TUNNEL

L'ÉPINGLE STÉGO

□ Restez à droite en amorçant le virage. Juste avant que ça ne tourne, vous verrez des traces de pneus qui partent vers la gauche : c'est là que vous devrez commencer à déraiper. Descendez à 270 km/h, par sécurité.

CHRONO AU TOUR
00'48"00
(0'55"00 AU 1^{ER} TOUR)



LA QUEUE DU BRONTOSAURE



LE VIRAGE DU BRACHIO

□ Un long virage gentillet où les autres concurrents représentent le principal danger. Restez sur l'intérieur et préparez-vous à tourner à gauche pour entrer dans le tunnel, après le checkpoint.

LAC ARCHETON

LES RUINES DU JURA

LE FOSSILE DE DRAGON

□ Abordez le virage par la gauche et dérapez jusqu'aux traces de pneus qui partent vers la droite. En entrant à 315 km/h, vous devriez pouvoir vous maintenir à une vitesse de 280-290 km/h sur la trajectoire idéale.



CHICANES

Même la borne d'arcade de *Daytona USA* cache quelques Easter Eggs...



SÉLECTIONNER LA MUSIQUE

□ Gardez un des boutons VR enfoncés sur l'écran 'Gentlemen, Start Your Engines' pour choisir une chanson. Le 4^{ème} bouton (le plus à droite) active la chanson secrète, *Pounding Pavement*.

UER AU BANDIT MANCHOT

□ Quand vous passez devant la machine à sous de *Three-Seven Speedway*, appuyez sur Start pour arrêter les rouleaux. Si vous alignez trois 7, vous gagnez 7 secondes au compte à rebours!



□ Si vous prenez le mauvais chemin dans le couloir des stands de Dinosaur Canyon, vous atteignez une petite section de tunnel. Sur une paroi, un message vous rappelle à quel point vous êtes mauvais.



DU MÊME DEV'

HANG-ON (CI-DESSUS)

SUPPORT : ARCADE

ANNÉE : 1985

VIRTUA RACING

SUPPORT : ARCADE

ANNÉE : 1992

OUTRUN 2

SUPPORT : ARCADE

ANNÉE : 2003

► meilleurs chronos, et c'est devenu tellement obsessionnel qu'on trouve aujourd'hui des guides complets détaillés sur les trajectoires, les timings exacts pour changer de vitesse ou dérapier, etc."

Une telle maîtrise n'est pas aisée, mais elle réserve de grands moments d'exaltation. "Le plaisir de réussir un dérapage dans l'épingle de *Seaside Street Galaxy* et de redresser sur la ligne droite après avoir tourné sur soi-même sur 360°, c'est indescriptible!", s'émeut Patrick.

Si *Daytona USA* ne propose que trois circuits et un seul véhicule avec des vitesses automatiques ou manuelles, on peut passer d'innombrables heures à se perfectionner. "On a testé d'autres choses, pendant le développement, mais dès que quelque chose n'allait pas – ce qui signifiait en général qu'on ne s'amusait pas –, on en revenait toujours aux mêmes questions : fallait-il changer le comportement de la voiture ou ajuster le tracé du circuit ?", nous raconte Nagoshi. "Il y a eu pas mal de discussions enflammées, au sein de l'équipe!"

La question du type de circuits à inclure s'est ainsi posée : "Je pensais qu'il fallait impérativement mettre le circuit ovale, la piste débutante", explique Nagoshi. "Vu que le NASCAR était le thème central du jeu, c'était crucial. Cependant, on ne faisait pas un

simulateur, mais un divertissement. Et surtout, un jeu se doit de plaire à différents profils de joueurs. La course ovale est simple, amusante et rapide, cependant, le jeu n'était pas conçu uniquement pour le public américain, mais aussi pour le Japon et l'Europe. Les joueurs voudraient aussi des circuits plus techniques. Il nous fallait donc plusieurs circuits, avec le NASCAR en toile de fond."

"À cause des limites de la palette de couleurs du *mapping* de texture, à l'époque, on a dû séparer l'imagerie de la course avec des arbres et un ciel bleu pour le circuit débutant, des vallons rocheux pour la course intermédiaire, et enfin des ponts et bâtiments pour le circuit expert", poursuit Nagoshi.

Dinosaur Canyon, la course intermédiaire qui se déroule sur 4 tours avec 20 concurrents, est la préférée d'Osaki : "J'aime particulièrement la descente avant le dernier virage", se souvient-il. Pour les pilotes expérimentés, *Seaside Street Galaxy* propose une course à 30 participants sur deux longs tours de circuits, où des virages très délicats demandent une réelle maîtrise du véhicule.

Étonnamment, Osaki nous apprend que le parcours qui a demandé le plus de travail est le circuit débutant : "Au début, nous sommes partis d'un ovale traditionnel, de mêmes dimensions que le circuit du *Daytona International Speedway*, mais il s'est avéré que la course était trop répétitive, ce qui nuisait évidemment au gameplay", nous explique-t-il. "Après quelques essais, on a opté pour un tracé 'triovale', où il faut freiner plus sévèrement sur le dernier virage. Le NASCAR est célèbre pour ses nombreux tours de circuits, aussi avons-nous fait en sorte que le premier tour soit plus court, afin que les joueurs puissent en faire plus."

"En fait, le circuit débutant est mon préféré", ajoute Nagoshi. "Avec ses trois virages, le tracé a l'air simple, mais on a testé des centaines

» [Arcade] Un arrêt au stand ne sert pas à grand-chose et vous fait perdre du temps, mais la séquence est sympa.



□ Sur *Seaside Street Galaxy*, arrêtez-vous devant la statue de Jeffry et matraquez le bouton Start pour faire pivoter la statue. Si vous insistez, elle fera même le poirier.



□ Si vous entrez certaines initiales dans le tableau des scores, vous pourrez entendre des musiques de vieux hits de Sega : essayez par exemple O.R pour *OutRun*, V.F pour *Virtua Fighter* ou S.H pour *Space Harrier*.



DAYTONA USA

SEASIDE STREET GALAXY

EXPERT
2 TOURS

LA CEINTURE D'ASTÉROÏDES

□ La pente va vous freiner un peu, mais que ça ne vous empêche pas de dérapier après la statue de Jeffry jusqu'à la rue du Cosmos, entre 255 et 270 km/h.

L'IMMEUBLE SIRIUS

LA STATUE DE JEFFRY



LE PHARE DE LA LUNE

LA NÉBULEUSE DE PÉGASE

LA LARME DE LA LUNE

□ Ici aussi, dérapez en vous repérant sur les traces de pneus. En maintenant votre vitesse entre 245 et 270 km/h, ça devrait passer pépère.

LA CROIX DU SUD



LE PORT DES PLANÈTES

LE VOILIER

LA COURBE DE LA COMÈTE

□ Abordez ce virage par la droite et préparez-vous à freiner méchamment. Dès que vous atteignez le premier panneau, dérapez. Ralentissez de 300 à 200 km/h pour passer.

LES ANNEAUX DE SATURNE

□ Le virage le plus trompeur du jeu : gardez le pied sur l'accélérateur en abordant le tournant par la gauche. Commencez à dérapier au deuxième panneau fléché pointant vers la gauche et tournez en maintenant une vitesse de 280 km/h.



SASA

LA NAVETTE SPATIALE



» [Arcade] Une erreur de trajectoire au début du circuit de Seaside Street Galaxy peut vous envoyer dans un pilier.

► – ou plutôt des milliers – d'angles de pentes et de formes de virage. Je crois que dans un jeu de course, c'est souvent le circuit débutant qui demande le plus de temps pour être bien réglé."

Les circuits de *Daytona USA* sont devenus légendaires et ont figuré sur pratiquement tous les opus de la série.

"Je vais tomber dans le lieu commun, mais si ça marche, pourquoi s'en passer?", nous dit Patrick, qui les a également repris sur *Daytona Championship USA*. "Je trouve que la progression de la difficulté est impeccable et que c'est la parfaite illustration d'un tracé de circuit intemporel. Il est impensable de sortir un nouveau *Daytona* sans préserver ses circuits et les proposer aux nouvelles générations de joueurs d'arcade."

L'aspect multijoueur de *Daytona USA* a bien sûr aussi participé à son succès : huit bornes peuvent ainsi être reliées – et avouons-le, une rangée de huit bornes assises de luxe, ça impressionne ! Conscients que le multi serait un atout pour le jeu et séduirait des joueurs de tous niveaux, ses créateurs ont bien sûr ajusté le gameplay en conséquence : "L'idée était de faire un jeu d'action et de froissage de tôle à huit, avec beaucoup de contacts", nous dit Nagoshi. "Bien sûr, la course est au cœur du jeu, mais il n'y a que dans les jeux qu'on peut faire obstruction aux autres participants ou les envoyer sciemment dans le décor. Je pense que c'est une caractéristique importante de *Daytona*. Le plaisir de bien conduire est important, mais c'est quelque chose qu'on





» [Arcade] Jeu de course d'arcade Sega oblige, les accidents sont bien sûr spectaculaires.

expérimente en *time attack*, donc pour le multi, on a davantage mis l'accent sur l'engagement, l'affrontement."

Pour cela, il faut donc que les joueurs restent relativement groupés – et le jeu fait en sorte que ce soit le cas. "Le rattrapage (ou *rubber-banding*) permet ainsi aux joueurs les moins expérimentés de s'amuser eux aussi", explique Patrick. "C'était très subtil, pour l'époque, et ça donne à chacun un sentiment de réussite. J'ai vu des familles jouer ensemble à *Daytona* en arcade, et malgré les différences d'âge et d'aptitude, tout le monde s'amusait dans une bataille serrée."

En outre, si un joueur a le sentiment qu'il peut gagner la prochaine partie, il sera plus enclin à rejouer.

Quand nous demandons à Nagoshi ce qu'il souhaiterait changer à *Daytona USA*, avec le recul, il nous assure qu'il ne modifierait pas grand-chose : "Sauf peut-être plus de participants, comme dans une vraie course de NASCAR, et des dommages plus réalistes suite aux collisions, qui affecteraient les performances en course", nous dit-il, avant d'ajouter : "Ce serait possible aujourd'hui, mais il ne faudrait pas que ça fasse tomber le jeu dans la simulation. Il faut que ça reste du divertissement."

Les premiers tests de *Daytona USA* se déroulent en août 1993 avant que le jeu ne soit lancé officiellement en janvier 1994 et ne devienne rapidement un phénomène des salles d'arcade. C'était le jeu idéal, à ce moment, à la



» [Arcade] Un enchaînement de virages vicieux vous mène souvent à l'accident...

pointe de la technologie de l'époque, avec une bande-son chantée mémorable et un game design de premier ordre. En outre, le jeu est décliné en plusieurs modèles pour toutes les configurations, de la borne standard ou double pour les petites salles aux énormes cabines de luxe avec écrans additionnels pour la frime.

"La première fois que j'ai vu *Daytona*, c'était pendant un week-end en bord de mer, avec des amis", nous raconte Patrick. "On a été attirés par la séquence d'intro qui s'étend sur les quatre écrans. On s'est assis derrière nos volants, et on a claqué pas mal de fric à essayer de maîtriser *Seaside Street Galaxy*."

Daytona est souvent considéré comme un des jeux d'arcade les plus rentables, grâce à son côté multijoueur et son extraordinaire longévité, mais il n'est pas facile de trouver des chiffres fiables. Bien sûr, le succès du jeu a donné lieu à toutes sortes de portages, notamment une version Saturn, bien accueillie à sa sortie en avril 1995, malgré quelques problèmes graphiques. Cette version Saturn a été portée sur PC fin 1996, avec les mêmes soucis techniques.

Les héritiers du premier *Daytona* n'ont majoritairement pas été conçus par les créateurs de la version originale. *Daytona USA Championship Circuit Edition* a ainsi principalement été créé par l'équipe de développement console derrière l'excellent portage Saturn de *Sega Rally* et *Daytona USA Deluxe* a été converti par une équipe PC à partir de la version Saturn. Si Nagoshi a chapeauté la création de *Daytona USA 2001*, le jeu a été codéveloppé avec Genki. *Daytona Championship USA* a en grande partie été conçu en Chine, sous la supervision de Sega Amusements International. Aucun de ces titres ne s'écarte beaucoup de la formule d'origine : seul *Daytona USA 2* ose écarteler complètement les circuits et musiques du premier volet,

produit et réalisé par Nagoshi et la plupart des membres de l'équipe d'origine.

On comprend qu'il soit délicat de trop s'écarter de la recette originelle, tant *Daytona* règne sur le petit monde de la course d'arcade. "Revisiter un tel classique, c'est intimidant", nous confie Patrick, qui a pourtant aussi travaillé sur d'autres grosses franchises Sega, dont *Sega Rally* et *Sonic & Sega All-Stars Racing*. "La quintessence, c'est de ne pas changer la recette parfaite."

Daytona USA, parfait ? Sa popularité ne s'est certes pas démentie en 25 ans, on le trouve encore en salle d'arcade et Sega l'a maintes fois revisité, mais quel est vraiment le secret d'un tel succès ?

"C'est difficile à évaluer", nous dit Patrick. "La nostalgie y est sans doute pour beaucoup chez les plus vieux joueurs, mais il y a tellement de facteurs qui en font un jeu extraordinaire. C'est une expérience incroyable en multi, et la qualité du modèle de pilotage fascine les amateurs de course au chrono. Sans oublier la bande-son magique de Mitsuyoshi qui lie le tout."

"Je dirais que c'est grâce à cette passion pour les courses de stock-car, qui anime tout autant les développeurs que les joueurs", nous dit Katagiri. Pour Osaki, tout se résume à l'expérience en arcade : "Je pense que c'est parce que le multi était amusant, surtout avec les volants à retour de force. La thématique NASCAR, où l'on tape dans les autres voitures pour passer devant, était idéale pour ce genre de sensations, qu'on ne peut vraiment connaître qu'en arcade. Je crois que c'est aussi pourquoi on s'amuse toujours autant sur *Daytona USA* aujourd'hui."

"Honnêtement, je ne sais pas", nous avoue de son côté Nagoshi. "Je pense que notre dévouement au jeu, quand on l'a conçu, se ressent quand on joue. Nous nous sommes totalement surpassés, afin que les gens s'amusent. C'est ce qui m'a toujours inspiré." ✨



» [Arcade] Si vous dérapez trop tôt, il y a de fortes chances que vous finissiez rapidement dans le décor.

» PLUS LOIN, PLUS FORT

Deep Duck Trouble Starring Donald Duck

Les graphistes de Sega ont fait des miracles pour le chant du cygne de Donald Duck sur supports 8-bits...

» SUPPORT : MASTER SYSTEM » DÉVELOPPEUR : SEGA/ASPECT » SORTIE : 1994

Au milieu des années 90, Sega était réputée pour ses jeux de plateforme sous licence Disney.

Toutes les versions de *Castle Of Illusion* sont très agréables à jouer, tout comme sa suite *Land Of Illusion* sur Master System. Mais Mickey Mouse n'est pas le seul à mériter des honneurs : *Quackshot* et *Lucky Dime Caper*, qui font la part belle à Donald Duck, sont aussi remarquables, respectivement sur Mega Drive et Master System. Vu l'engouement du public pour les jeux de plateforme à mascottes et l'âge moyen du joueur Master System de l'époque, il n'est guère étonnant que Sega ait offert à sa vénérable console 8-bits un dernier jeu de plateforme à mascotte Disney, *Deep Duck Trouble*.

Ce qui est en revanche plus surprenant, c'est que Sega ait choisi de le concevoir en interne – à l'époque, la plupart des développements sur supports 8-bits étaient externalisés. Si Aspect, créateur de la version 8-bits de *Sonic The Hedgehog 2*, a participé au développement, notamment pour la programmation, les sons sont bel et bien signés Sega, tout comme les graphismes, semble-t-il. Les artistes en question étaient déjà des vétérans des jeux sous licence Disney : Mikarin avait

auparavant collaboré à *Castle Of Illusion*, à *Quackshot* et à *World Of Illusion* sur Mega Drive, tandis que les *background artists* 7LY Big King et Tamun avaient tous deux travaillé sur *World Of Illusion*.

Malgré un support matériel plus modeste, ces artistes ont redoublé d'efforts pour faire un jeu aussi beau que possible, et c'est sur cet aspect que *Deep Duck Trouble* impressionne le plus : on peine à croire que c'est un jeu 8-bits, tant il passe plus pour un titre Mega Drive de la première heure, visuellement parlant. Le plus impressionnant, c'est qu'un tel résultat n'a demandé qu'assez peu d'astuces : si la grande quantité d'animations de Donald doit beaucoup à la cartouche 4 Mo, la mémoire graphique et la palette de couleurs utilisées sont les mêmes que dans les autres jeux – mais elles sont ici particulièrement bien exploitées.

En dehors de cela, *Deep Duck Trouble* n'a rien de vraiment révolutionnaire. La musique signée Saori Kobayashi est loin d'être aussi mémorable que ses futures compositions pour les *Panzer Dragoon*, et si le *game design* est solide, il n'a rien de très innovant. Reste que vous aurez du mal à trouver plus beau jeu de plateforme sur Master System. ★

QUAND UN CANARD REPOUSSE LES LIMITES...



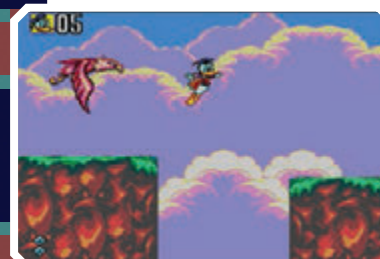
Des sprites sublimes

Les animations variées de Donald sont un vrai plaisir : il frissonne dans le froid, jette un coup d'œil sur ses poursuivants... Le plus étonnant, c'est que toutes ces animations ont dû être stockées en double, puisque la Master System ne gère pas la symétrie de sprites.



Une mémoire d'éléphant

Presque toutes les tuiles graphiques – décors, ennemis, objets, HUD –, sont constamment en mémoire, à l'exception des animations de Donald, chargées et délestées de la mémoire au besoin.



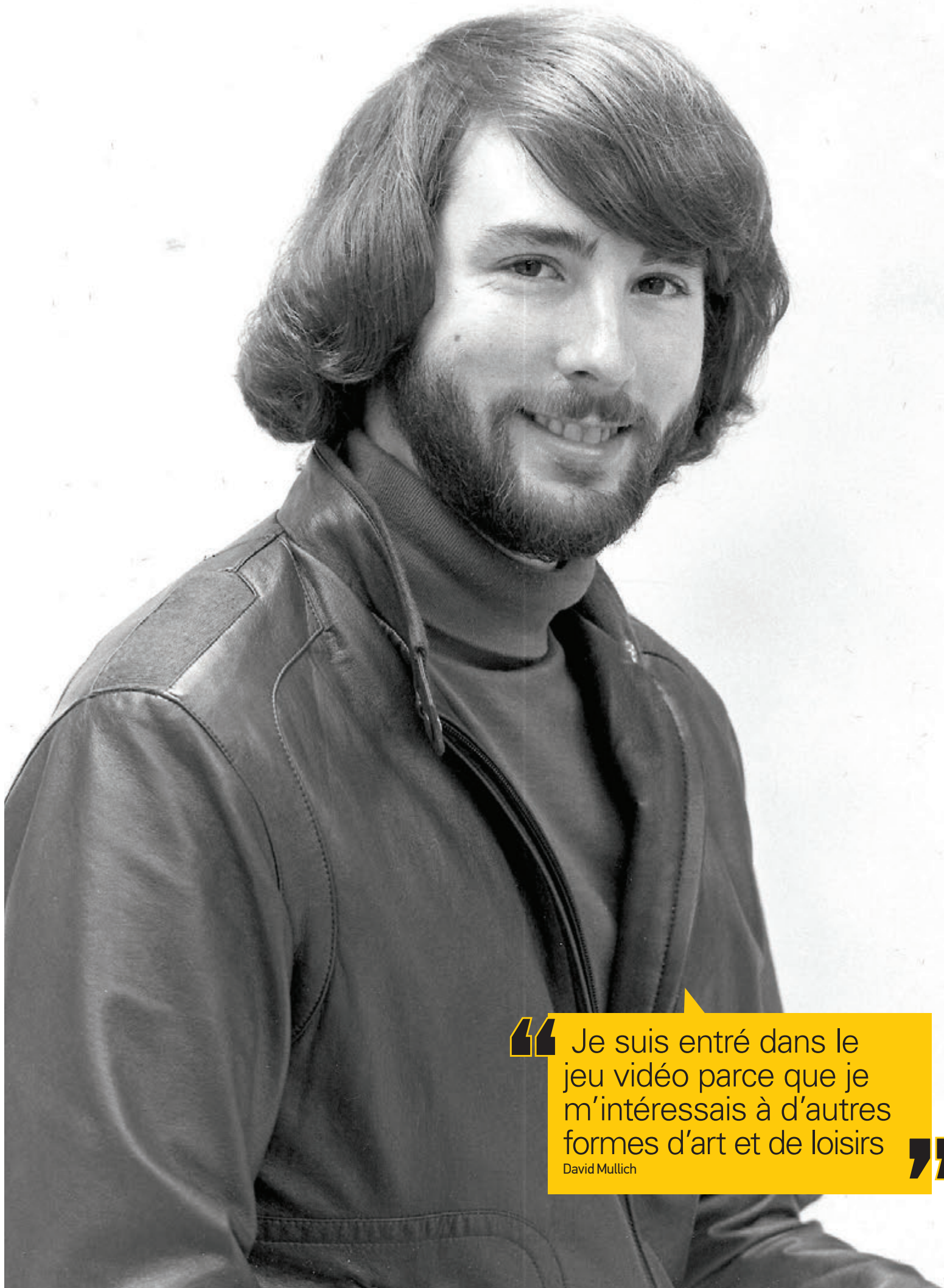
Des décors superbes

Malgré le nombre relativement réduit de tuiles à disposition, les graphistes ont pu créer des décors intéressants en les agénçant de manière à éviter au maximum les répétitions.



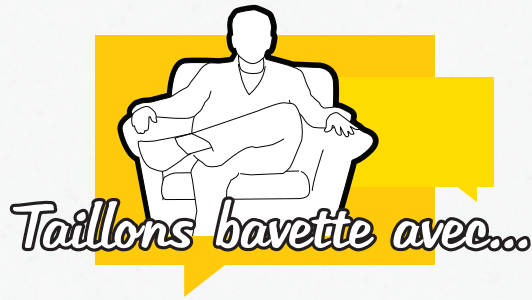
Les ruses du canard

La Master System est incapable d'afficher d'aussi gros sprites sans clignotement, aussi ces oiseaux sont-ils en réalité des tuiles d'arrière-plan. Le reste est statique et fait ainsi illusion.



“ Je suis entré dans le
jeu vidéo parce que je
m'intéressais à d'autres
formes d'art et de loisirs ”

David Mullich



DAVID MULLICH

La carrière de David Mullich est riche et peu conventionnelle : après ses débuts comme développeur solo, il a travaillé pour presque tout le monde, de Disney à Activision... avec presque tout le monde, de Harlan Ellison à HR Giger!

Vétéran de la scène *coding* californienne, David Mullich a connu une longue carrière pleine d'innovations et de créativité. Il a débuté en programmant seul des jeux sur Apple II, notamment le chef-d'œuvre expérimental *The Prisoner*. Mais il était destiné à de plus gros projets : il est devenu le premier producteur de jeux vidéo chez Disney avant de développer des jeux avec l'écrivain Harlan Ellison et l'artiste HR Giger chez Cyberdreams.

Rebondissant après la fermeture de plusieurs de ses employeurs, il a ensuite réalisé *Heroes Of Might And Magic III*, gros succès critique et commercial, avant d'être engagé par Activision pour sauver le maudit *Vampire* : *The Masquerade – Bloodlines*. Puis, après avoir développé divers jeux mobiles et web, David pilote actuellement le programme 'Production de Jeux vidéo' à la Los Angeles Film School et la société Electric Sheep Consulting.

Comment est née votre passion pour l'informatique?

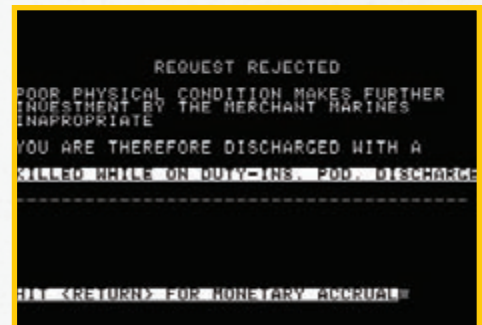
Ça ne m'intéressait pas tellement avant l'université. J'ai suivi des cours d'introduction à la programmation, inscrits dans mon cursus généraliste, et j'avoue que je ne connaissais rien aux ordinateurs ou à la programmation, au début. Et puis, après deux ou trois semaines, tout s'est mis en place dans ma tête. Mais ce n'est que quelques mois plus tard, alors que j'attendais de pouvoir utiliser l'imprimante du labo pour sortir mes devoirs, j'ai foncé à écrire un jeu *Star Trek* et que l'idée d'une narration interactive m'a titillée. Tout de suite après avoir pu imprimer mes devoirs, j'ai foncé à l'administration pour changer de cursus et m'inscrire en Sciences Informatiques.

Comment êtes-vous tombé dans la programmation, à la fin des années 70?

Un de mes professeurs m'a proposé un boulot de vendeur chez Rainbow Computing, une boutique d'informatique qu'il possédait avec deux de ses collègues. C'est là que j'ai découvert les microordinateurs – en particulier l'Apple II. Il n'y avait pas beaucoup de logiciels en vente, à l'époque, et pas mal de clients écrivaient leurs propres programmes : des logiciels de gestion, des traitements de texte, des tableurs, des jeux... et Rainbow Computing les revendait dans des sacs plastiques, avec des manuels photocopiés.

Quels ont été vos premiers projets?

Mon premier programme commercial était un



» [Apple II] Mullich a conçu et programmé son premier jeu *Space II*, un RPG textuel, pour les débuts d'Edu-Ware.

programme de base de données que Rainbow Computing m'avait demandé d'écrire pour un de ses clients, un grossiste en café qui avait un ordinateur Wavemate Jupiter. Puis j'ai porté ce programme sur Apple II, je l'ai baptisé *Filemaster*, et je l'ai mis en vente dans le catalogue de Rainbow Computing. Mais ce n'est qu'après avoir rencontré un autre client de Rainbow, Sherwin Steffin d'Edu-Ware Services, que j'ai commencé à faire des jeux. Il m'a demandé de faire un module d'extension pour un jeu de rôle de science-fiction du nom de *Space*, qu'il avait conçu avec un ami. J'ai programmé cette extension, *Space II*, en à peu près deux semaines, puis j'ai enchaîné avec deux autres titres : *Windfall: An Oil Crisis Simulation* et *Network*. J'ai fait ces trois jeux pendant mes études, puis Edu-Ware m'a embauché à plein temps quand



► j'ai eu mon diplôme. Les locaux d'Edu-Ware étaient un petit appartement à Woodland Hills, en Californie. On n'était que quatre, au début. Je programmais sur la table du salon, et Sherwin dans la cuisine. Notre commercial, Mike Lieberman, passait ses coups de fil dans la chambre. On a été pas mal à l'étroit pendant six mois, jusqu'à ce qu'on gagne assez pour louer de vrais locaux dans un immeuble de bureaux, pas très loin.

D'où vous est venue l'idée du très réussi *The Prisoner* sur Apple II?

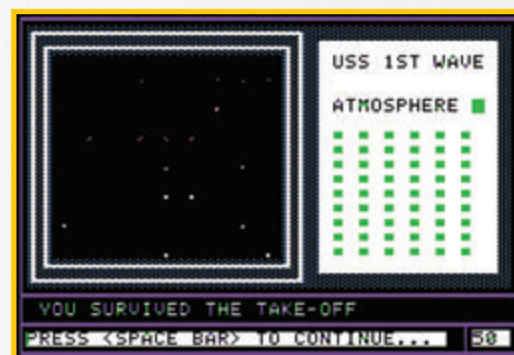
La chaîne de télévision locale repassait les épisodes de la série du *Prisonnier*, et j'ai été fasciné par la série et son thème – garder son individualité malgré la pression de la société. Il m'a fallu à peu près six mois pour faire le jeu. Je n'avais pas vraiment de plan, à part que je voulais que ça se compose d'une vingtaine de mini-jeux, comme autant 'd'épisodes'. La seule règle, c'est qu'on vous donnait un

numéro au début de la partie, qu'il ne fallait jamais écrire ou valider. À un moment, le jeu semblait crasher et affichait le message "Erreur à la ligne..." suivi du chiffre qu'on vous avait donné au départ. Si vous tapiez "List" et ce chiffre – ce que les utilisateurs des ordinateurs Apple faisaient généralement –, vous perdiez la partie : on vous avait fait croire que vous n'étiez plus dans le jeu.

Vos premiers jeux sont tous un peu... spéciaux. Voyez-vous le jeu vidéo comme une forme d'art?

Absolument. Je suis entré dans le jeu vidéo parce que je m'intéressais à d'autres formes d'art et de loisirs. Il n'y avait guère de règles ou de conventions, à l'époque. Le jeu vidéo était à ses balbutiements. J'ai un peu joué à *Donjons & Dragons* et aux premiers jeux d'arcade, essentiellement basés sur la dextérité, mais les mécaniques narratives et stratégiques m'intéressaient plus. J'ai dû inventer les mécaniques des jeux que j'ai conçus.

» David est fan de l'Apple II, sur lequel il a commencé à programmer.



» [Apple II] Dans *Empire I : World Builders*, les joueurs doivent fonder leur propre empire galactique.

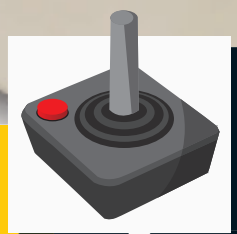
Chez Edu-Ware, il n'y avait pas tellement de bureaucratie, tout se faisait simplement, donc j'avais la liberté de faire ce que je voulais. Je me souviens par exemple qu'on pouvait m'appeler un lundi pour que je fasse un jeu pour une convention qui se tenait le week-end suivant. C'est comme ça que j'ai fait *Network*, d'ailleurs. Je venais de voir le film *Network : Main basse sur la télévision*, et donc j'ai eu l'idée de faire ce jeu parodique sur la télévision. Ça m'a pris trois jours.

Développer un jeu en trois jours? Vous comptez les nuits blanches?

Je travaillais souvent jusqu'à quatre heures du matin. Mon ordinateur surchauffait et je ne pouvais plus me servir du disque dur, alors j'allais cogner à la porte de la chambre de mon frère en pleine nuit pour lui emprunter son enregistreur à cassettes afin de sauvegarder mon boulot.

C'était difficile, de programmer pour l'Apple II?

En partie. J'ai programmé la plupart de mes



TOP CINQ Une petite sélection de la crème des jeux de David



THE PRISONER

□ Inspiré par la série du *Prisonnier*, David a imaginé et programmé seul ce jeu, s'inspirant de toutes sortes de sources pour créer un titre sans pareil. Le joueur affronte une série de mini-jeux spécifiquement élaborés pour le piéger et le pousser à trahir des secrets.



DUCK TALES: THE QUEST FOR GOLD

□ L'Oncle Piscou voyage à travers le monde pour battre Archibald Gripsou et remporter le titre prestigieux de Canard de l'année! Toutes sortes d'activités l'attendent : de la plateforme, de la spéléo, de la photo, du pilotage aérien et même du boursicotage!



I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

□ On vous a déjà parlé de ce jeu d'aventure *point-and-click* dans notre précédent numéro. Le but y est d'aider cinq personnages à s'enfuir d'un enfer virtuel dirigé par un superordinateur omnipotent. Le jeu s'inspire d'une nouvelle de l'écrivain Harlan Ellison.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: THE RESTORATION OF ERATHIA

□ Ce troisième volet de la franchise est une franche réussite. Les joueurs y contrôlent des héros et des armées de créatures mythiques lancés à la conquête d'un monde plein de dangers, de ressources et d'objets magiques.



VAMPIRE : THE MASQUERADE – BLOODLINES

□ Quand David est arrivé sur le projet, ce dernier était embourbé dans des problèmes techniques, mais un an et demi plus tard, aidé par une narration de qualité et le moteur Source de Valve, le jeu s'est imposé comme RPG-culte!



» [PC] *Who Framed Roger Rabbit* est le tout premier jeu produit par Walt Disney Computer Software.

“ J’ai vu un programmeur ouvrir un tiroir de son bureau, en sortir un oreiller et s’effondrer dessus ”

David Mullich

PRÉQUE CÉLÈBRES

Les jeux que David n’a jamais pu sortir

Chez Disney, David devait présenter ses projets à un comité de six supérieurs hiérarchiques allergiques au risque. Pour les convaincre, David n’a pas hésité pendant ses présentations à s’affubler de costumes de pirates et autres déguisements rappelant des attractions Disney. Outre un concept de jeu *It’s a small world*, qui a été écarté parce qu’il risquait de promouvoir des stéréotypes, David a aussi présenté un projet de jeu de gestion *Epcot*, où l’on construisait des villes du futur en développant des technologies et en récupérant des ressources, qui a été jugé ‘inintéressant’ par les décideurs de Disney. “Et un an plus tard, Sid Meier se pointait avec *Civilization*”, s’amuse David.

Plus tard, chez Cyberdreams, il a failli développer un jeu d’horreur psychologique dans une maison hantée avec Wes Craven. David a engagé un studio de développement qui a produit une démo de jeu si réussie qu’un magazine spécialisé l’a citée comme un des meilleurs jeux d’aventure présentés à l’E3. Mais quand David a présenté le jeu à l’agent de Wes Craven, elle a paniqué : “Elle n’arrêtait pas de dire ‘C’est horrible... c’est horrible...’. Et je lui répétais qu’on avait remporté une récompense et que c’était très bon !”, nous raconte David. “Encore un bel exemple de jeu passé à la trappe à cause de gens qui ne comprenaient rien aux jeux vidéo !”

Chez Activision, David a enfin pu travailler sur un projet de jeu de stratégie en temps réel dans l’univers de *Star Trek* – la série qui lui a donné le goût du jeu vidéo, à ses débuts. “Ça avançait bien, et le prototype avait eu le feu vert. Malheureusement, les bides de la série *Star Trek : Enterprise* et du film *Star Trek : Némésis* ont torpillé le projet. Activision a choisi de lâcher la licence, parce que les productions *Star Trek* de la Paramount étaient mauvaises.”

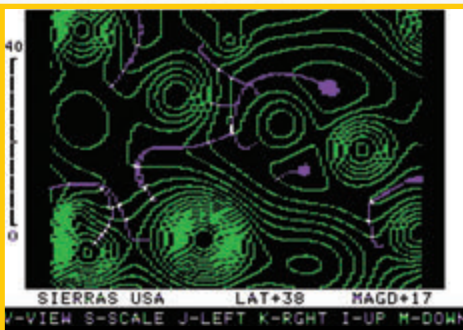
jeux en BASIC, un langage très simple qui me permettait de coder sans trop de préparation. Quand j’avais une idée, il me suffisait de l’appliquer. Quand j’ai commencé à faire des jeux avec des graphismes, j’ai basculé sur l’assembleur, plus complexe, surtout pour les graphismes sur Apple II. Afficher des lignes et les remplir avec de la couleur, ça demande de la programmation compliquée.

Les ventes étaient bonnes ?

Suffisamment pour qu’on passe de 4 à une cinquantaine d’employés en quatre ans. Mais on a fini par devoir revendre la société pour s’en sortir, d’autant qu’on était en 1983, en plein krach du marché du jeu vidéo.

Ensuite, vous avez cofondé Electric Transit, qui a fermé au bout de deux ans. Pourquoi ?

C’était difficile de se faire distribuer, à l’époque. Ce n’était pas comme aujourd’hui. Il y avait des tas de petites boutiques à papa dans tout le pays, et il fallait négocier avec chacun. On n’avait pas assez de commerciaux pour ça. Il nous fallait un distributeur. Electronic Arts s’était lancée deux ans avant nous, et avait déjà un bon réseau de diffusion, alors on a signé avec eux et on est devenu leur premier éditeur



» [Apple II] *Wilderness: A Survival Adventure* est un jeu de survie complexe, avec un vocabulaire de 300 mots.

affilié. Le problème, c’est qu’on a essayé les plâtres avec eux. Ils ont surestimé la demande pour nos jeux.

Ensuite, vous êtes devenu le tout premier producteur de jeux vidéo chez Disney. Comment avez-vous décroché ce poste ?

J’y suis allé pour un entretien d’embauche, où ils m’ont posé des tas de questions, comme de citer le nom des 7 nains de Blanche-Neige ! J’ai réussi, et ils m’ont engagé. Ils avaient ouvert une section au sein de Walt Disney Educational Media, avec quelques employés : un pédagogue, un commercial et un manager. J’étais le premier de l’équipe avec une certaine expérience du développement logiciel. Au final, on est devenu une division à part entière, Walt Disney Computer Software.

Quels sont les premiers titres sur lesquels vous avez travaillé, chez Disney ?

Le premier titre que nous avons conçu en interne, c’est *Who Framed Roger Rabbit*. Le film a eu plus de succès qu’escompté, et le jeu a bien marché aussi, ce qui nous a bien sûr encouragés à en faire d’autres. J’ai fait *Duck Tales : The Quest For Gold* sur PC et j’ai produit le jeu *Duck Tales* de Capcom chez Nintendo. Disney a choisi de laisser d’autres sociétés éditer les jeux sur console, plus coûteux à produire à cause du support cartouche.

Disney vous a mis la pression, pendant le développement de *Who Framed Roger Rabbit* ?

Ils voulaient que le jeu sorte en même temps que le film, donc on n’a eu que trois mois pour le faire. On a engagé un studio de développement, Silent Software, pour le développer pour nous. Ils se sont vraiment défoncés au boulot. Ils travaillaient jusque tard dans la nuit. Je me rappelle avoir vu un programmeur ouvrir un tiroir de son bureau, en sortir un oreiller et s’effondrer dessus !

CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- ▣ SPACE II [1979] APPLE II
- ▣ WINDFALL: AN OIL CRISIS SIMULATION [1980] APPLE II
- ▣ THE PRISONER [1980] APPLE II
- ▣ NETWORK [1980] APPLE II
- ▣ EMPIRE I: WORLD BUILDERS [1981] APPLE II
- ▣ PRISONER 2 [1982] APPLE II, ATARI 8-BITS, PC
- ▣ RENDEZ-VOUS: A SPACE SHUTTLE FLIGHT SIMULATION [1982] APPLE II
- ▣ EMPIRE II: INTERSTELLAR SHARKS [1982] APPLE II
- ▣ TRANQUILITY BASE [1984] APPLE II
- ▣ WILDERNESS: A SURVIVAL ADVENTURE [1985] APPLE II, PC
- ▣ LUNAR EXPLORER: A SPACE FLIGHT SIMULATOR [1986] APPLE II, PC
- ▣ WHO FRAMED ROGER RABBIT? [1988] APPLE II, COMMODORE 64, AMIGA, ATARI ST
- ▣ MATTERHORN SCREAMER! [1988] APPLE II, COMMODORE 64, PC
- ▣ THE CHASE ON TOM SAWYER'S ISLAND [1988] APPLE II, COMMODORE 64, PC
- ▣ DUCKTALES [1989] NES, GAME BOY
- ▣ DUCKTALES: THE QUEST FOR GOLD [1990] DIVERS
- ▣ DICKTRACY [1990] DIVERS
- ▣ MICKEY'S CROSSWORD PUZZLE MAKER [1991] APPLE II, PC
- ▣ DICKTRACY: THE CRIME-SOLVING ADVENTURE [1991] AMIGA, PC
- ▣ DICKTRACY [1991] GAME BOY
- ▣ VIDEO SPEEDWAY [1992] CD-I
- ▣ CYBERRACE [1993] PC
- ▣ I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM [1995] PC, MAC
- ▣ DARK SEED II [1995] DIVERS
- ▣ NOIR: A SHADOWY THRILLER [1996] PC
- ▣ HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: THE RESTORATION OF ERATHIA [1999] PC, MAC
- ▣ HEROES OF MIGHT & MAGIC III: ARMAGEDDON'S BLADE [1999] PC
- ▣ HEROES OF MIGHT AND MAGIC: MILLENNIUM EDITION [1999] PC
- ▣ HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF THE WASTELANDS [2000] PC
- ▣ HEROES CHRONICLES: MASTERS OF THE ELEMENTS [2000] PC
- ▣ HEROES CHRONICLES: CONQUEST OF THE UNDERWORLD [2000] PC
- ▣ HEROES CHRONICLES: CLASH OF THE DRAGONS [2000] PC
- ▣ HEROES CHRONICLES: THE FINAL CHAPTERS [2001] PC
- ▣ HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV [2002] PC, MAC
- ▣ VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES [2004] PC
- ▣ TONY HAWK AMERICAN WASTELAND [2005] DIVERS
- ▣ BODE MILLER ALPINE RACING [2006] MOBILE
- ▣ NBC SPORTS REAL GOLF [2006] MOBILE
- ▣ FREAKY CREATURES [2009] PC, MAC, MOBILE
- ▣ BAKUGAN DIMENSIONS [2010] WEB
- ▣ PAIR OF KINGS: PYRAMID OF PUZZLES [2012] WEB

► Est-ce que ce fut aussi intense pour *Duck Tales : The Quest For Gold*?

Une société du nom de Cinemaware, spécialiste des jeux avec une ambiance très cinématique, nous a contactés. Ils avaient fait un jeu sur les trois Stooges et un autre sur Robin des bois, et ils avaient envie de faire un jeu *Duck Tales*. Les gens de Disney ont préféré qu'on le fasse nous-mêmes, mais j'ai contacté le studio qui avait fait *The Three Stooges* pour Cinemaware, Incredible Technologies, et on a bossé ensemble pour concevoir le jeu.

Après Disney, il paraît que vous avez refusé un poste chez Sierra. Mais pourquoi donc?

Je suis un gars de la ville. J'ai toujours vécu à Los Angeles, et même si j'aime bien la montagne, je ne me voyais pas déménager à la campagne ! À la même époque, j'avais trouvé ce boulot dans une petite société du nom d'Interactive Support Group, qui avait créé un pilote *full-motion video* pour le CD-i et voulait développer du contenu dessus. Il n'y avait pas vraiment de processeur graphique, et ce n'était pas vraiment fait pour les jeux, mais j'ai quand même réussi à bidouiller un jeu de course, *Video Speedway*. J'ai passé pas mal de temps à chercher comment faire un jeu sur cette machine, qui n'était vraiment bonne qu'à lire des vidéos.

Un mois avant la fermeture d'ISG, vous êtes parti chez Cyberdreams. Comment était-ce, de travailler avec HR Giger sur *Darkseed II*?

Il est venu nous voir avec l'idée d'un jeu où l'on gravit une pyramide pour découvrir une autre pyramide, arrivé au sommet, ainsi de suite, encore et encore. Ça ne fait pas un jeu, et ça évoquait des mécaniques plutôt arcade. J'ai dû lui expliquer que c'était une suite et que les gens attendaient le même genre de jeu, qu'il fallait donc que ce soit un jeu d'aventure. Mais je lui ai dit qu'on pourrait peut-être reprendre quelques-unes de ses idées. Il a par exemple expliqué qu'il voulait voir des passerelles partout dans le jeu. À chaque fois que vous entrez dans le Monde des Ténèbres, qui s'inspire de son œuvre, il y a ce genre de passerelles.

C'est compliqué, de travailler avec des gens comme HR Giger ou Harlan Ellison?

Je peux être flexible, sans pour autant perdre



» [PC] *Noir : A Shadowy Thriller* reprend les clichés des films noirs. Si la réalisation est intéressante, le jeu n'est pas des plus captivants.

la vision de départ, et donc tant que l'objectif est clairement défini, je suis ouvert à toutes les solutions pour l'atteindre. En plus, je suis d'un caractère assez calme, je ne pars pas au quart de tour, je ne me mets pas en colère, je ne panique pas. Je crois que ça facilite la collaboration avec des personnalités plus volatiles que la mienne.

Après la fermeture de Cyberdreams, vous êtes entré chez 3DO pour réaliser *Heroes Of Might And Magic III*...

Quand je suis arrivé, j'ai tout de suite voulu changer l'esthétique du jeu, qui avait des années de retard et un look un peu trop joyeux, à la Disney. Je voulais une ambiance plus sombre, plus sale, et je me suis inspiré de l'univers de *Warhammer* pour tout revisiter. Je voulais des créatures plus menaçantes. Mais si *Heroes Of Might And Magic III* est aussi réussi, c'est en grande partie grâce à Greg Fulton, un designer qui a été engagé en même temps que moi. On ne s'était jamais rencontrés, avant, mais on a formé une belle équipe, avec Greg, le directeur artistique Phelan Sykes et le programmeur John Bolton. Je ne sais pas comment on a réussi à faire un jeu encore meilleur que *Heroes Of Might And Magic II*, mais on y est arrivés !

Et à son tour, 3DO ferme. Ça devient une habitude, chez vous...

L'industrie du jeu vidéo a toujours été très changeante. Des tas de sociétés sont nées et ont fermé leurs portes peu après. Il n'y en a pas beaucoup qui aient tenu longtemps.

Le problème, en l'occurrence, c'était que les jeux de 3DO ne se vendaient pas très bien. Les gros hits de New World Computing ne suffisaient pas à alimenter toute la société.

Quand vous êtes entré chez Activision, on vous a confié un cadeau empoisonné, à savoir *Vampire : The Masquerade – Bloodlines*. Parlez-nous en un peu...

Vampire : The Masquerade – Bloodlines était en développement depuis déjà un an et demi. Ça n'avait pas tellement avancé



» [PC] David a produit le jeu d'aventure *point-and-click* surréaliste *Dark Seed II*, en collaboration avec l'excentrique HR Giger.



» [PC] L'équipe de *Vampire: The Masquerade - Bloodlines* monte la garde sur son code source...

“ Ce n'est plus comme à l'époque où l'on pouvait m'appeler un lundi pour me commander un jeu pour le week-end ”

David Mullich

et ils cherchaient un producteur solide, alors ils m'ont envoyé chez Troika Games, le développeur. Activision pensait que le problème était que rien n'était jamais achevé, que tout était continuellement en cours de développement. C'est pourquoi pas mal d'autres titres qu'ils avaient faits étaient encore très buggés à leur sortie. C'en est arrivé au point où j'ai appelé deux testeurs d'Activision pour qu'ils testent tout et donnent ou non le feu vert. Si quelque chose était validé, on n'y touchait strictement plus. On jouait les cerbères du code source ! Parfois, ça nous a conduits à des confrontations désagréables, quand un designer venait par exemple avec une super idée d'*Easter Egg* et qu'on lui disait qu'on ne pouvait pas l'implémenter, parce que la partie en question du jeu était bouclée. Ça n'était pas toujours bien pris. Certains se fichaient en rogne, balançant des coups de pied dans les chaises...

Vous faites partie des pionniers du jeu mobile. D'où vous est venu votre attrait pour ce support ?

Jamie Otilie, avec qui j'avais travaillé chez Cyberdreams, a lancé sa société de jeux mobiles et m'a engagé comme producteur. Il avait été engagé pour faire des jeux sous licence NBC Sports. Quand je suis arrivé, les Jeux olympiques approchaient, donc on a fait des jeux sur ce thème. On a sorti *Bode Miller Alpine Racing*, un jeu de course en skis, et quelques autres titres de sports d'hiver. Malheureusement, c'était avant la sortie de l'iPhone, et à l'époque, il fallait faire le jeu pour des centaines de modèles différents, avec des résolutions, des capacités et des formats différents. Autant dire que c'était assez compliqué.

Après avoir développé des sites Internet et des jeux en ligne pour Spin Master, vous êtes devenu consultant. Quels sont vos principaux domaines d'expertise ?

On m'a engagé pour transformer en jeu des applications non ludiques, pour des sites de vente ou de rencontre, par exemple. Mais j'ai aussi été consultant pour des logiciels ludoéducatifs. Mon boulot, c'était d'expliquer comment rendre les produits en question plus amusants. J'ai même été témoin expert pendant le procès pour violation de droits d'auteur entre Wizards of the Coast et Cryptozoic, sur *Magic: The Gathering*.

On a appris que vous aviez aussi participé à la création d'un badge du mérite en game design pour... les scouts d'Amérique ?

En Amérique, les scouts ont une centaine de badges du mérite différents. Ils n'apprennent pas seulement les bases du scoutisme, mais ils sont aussi sensibilisés à toutes sortes d'activités et de métiers. Je suis très fier d'y avoir participé, parce que quand on bosse dans le jeu vidéo, l'évolution de la technologie rend vite obsolète tout ce qu'on a fait. Les enfants avec qui je discute aujourd'hui n'ont jamais joué à mes jeux, mais le badge du mérite en game design, c'est quelque chose qui va rester pendant des dizaines et des dizaines d'années.

Plusieurs sociétés pour lesquelles vous avez travaillé ont connu de gros problèmes de distribution. Les plateformes comme Steam ont-elles facilité les choses – ou l'inverse ?



» [PC] David a voulu que l'ambiance de *Heroes of Might and Magic III* soit plus sombre...

Ce qui est bien, avec Steam, c'est qu'on peut plus facilement publier des jeux basés sur des idées inhabituelles, et prouver plus facilement qu'il y a un public pour ces jeux, au lieu d'avoir à essayer de convaincre quelqu'un que c'est le cas. Mais étant donné qu'il est plus simple d'éditer un jeu sur Steam, il y a énormément de concurrence, donc c'est difficile de faire des ventes. Et c'est encore plus compliqué de faire des jeux AAA, qui coûtent aujourd'hui entre 50 et 60 millions de dollars à produire, avec des équipes de plusieurs centaines de personnes qui bossent dessus pendant deux ans. Ce n'est plus comme à l'époque où l'on pouvait m'appeler un lundi pour me commander un jeu pour le week-end !

Quelles tendances vous intéressent le plus, dans les jeux vidéo actuels ?

À chaque fois que je vais à l'E3, je gravite toujours autour du stand IndieCade, à la recherche de jeux éditoriaux qui impliquent des éléments de physique. Même si la qualité des jeux, leurs graphismes et leurs histoires s'améliorent constamment, beaucoup trop de jeux se ressemblent, en particulier les AAA. La mode ne m'attire pas. Je préfère les exceptions. ★



1ST

2ND

3RD

4TH

5TH

MAGIC MISSILE

ABORT SPELL

SPELLBOOK TAKEN.
YOU CAN'T GO THAT WAY.

CHIPSTER



HP

MING



HP

AVENFOU



HP

PECK



HP

Eye Of The Beholder

LE DON JUAN DES DRAGONS

RÉTROVIRUS

» AMIGA/PC » WESTWOOD » 1991

On a souvent cette drôle d'excitation quand on apprend qu'un film, un livre, une série qu'on adore est adapté en jeu vidéo. Souvent, hélas, la désillusion s'ensuit, mais pas toujours, bien heureusement.



Pour tout amateur de jeux de rôles papier, probablement donc obsédé par *Donjons et Dragons*, les nombreuses adaptations informatiques du jeu de Gary Gygax étaient autant de promesses de nouvelles aventures folles. Parfois pas si folles que ça, mais certains titres s'en sortaient avec tous les honneurs, en particulier *Eye Of The Beholder* et *Eye of the Beholder II*.

Certes, sur Amiga, les jeux de rôle de Westwood étaient plombés par des chargements si agaçants qu'on craquait vite et qu'on cédait à la tentation d'acheter un deuxième lecteur de disquettes pour limiter l'attente (c'était heureusement un peu mieux sur PC), mais tout le reste était simplement fantastique. Le design des niveaux complexes et bien pensés, les myriades de personnages non-joueurs avec lesquels interagir, les sorts qu'on ne pouvait qu'imaginer autour d'une table qui explosaient à l'écran... Les animations limitées importaient peu, tant les graphismes des créatures rencontrées étaient superbes. *Eye Of The Beholder* et sa suite étaient littéralement une bénédiction de clerc de niveau 20 pour tout joueur de D&D. ✨

CAMP

LE GUIDE ULTIME DE

RAIDEN

Parfois, il arrive qu'un jeu pourtant sans originalité s'impose comme un nouveau standard pour son genre. Voici pourquoi *Raiden* de Seibu Kaihatsu en est la parfaite illustration.

Bien que Seibu Kaihatsu ait été fondé en 1982, rares sont les joueurs qui pourront citer le moindre titre du studio avant la sortie tonitruante de *Raiden*, en 1990. On peut cependant évoquer *Dead Angle* et *Dynamite Duke*, deux shooters novateurs à la *Operation Wolf* où l'on peut voir le contour de son personnage à l'écran afin d'éviter les tirs. Les deux jeux n'ont connu qu'un succès modeste en arcade, mais peut-être connaissez-vous plutôt leurs portages sur Sega Master System pour le premier et Mega Drive pour le second. Le studio, baptisé Seibu Denshi à l'origine, a licencié pas

mal de ses jeux à de plus grosses sociétés comme Taito ou Tecmo avant de signer en 1989 un accord exclusif avec la société américaine Fabtek Inc, pour la fabrication et la distribution de leurs titres à l'international. Cet accord a poussé la société à créer des jeux de qualité, taillés pour séduire un plus large public, dont les joueurs occidentaux. Ce qui est amusant, c'est que malgré son énorme succès, *Raiden* n'était pas conçu dans cette optique. En fait, c'était tout l'opposé : Hitoshi Hamada, dirigeant de Seibu, avait même de gros doutes sur le succès de *Raiden*, à cause de son gameplay sans originalité, sur un marché déjà saturé.

Le scénario de *Raiden* (qu'on peut traduire par "Tonnerre et Foudre" et qui se prononce "Ra-yi-den", pas "Ray-den") est tout aussi générique que son style de jeu en scrolling vertical : figurez-vous qu'en l'an 2090, la Terre se retrouve soudain envahie par des hordes d'extraterrestres fous, les Cranassiens. La résistance humaine (ou plus exactement la *World Alliance Military* parce ça tape quand même plus le style) réussit à voler un vaisseau alien à partir duquel elle met au point son arme ultime, le *Raiden Supersonic Attack Fighter*. Et devinez quoi ? C'est la seule et unique chance de survie de l'Humanité (mettez ici votre musique épique préférée).

Disons donc que l'histoire n'est pas la grande force de *Raiden*. Tout le reste, par contre, c'est de la balle. Dans le monde merveilleux des

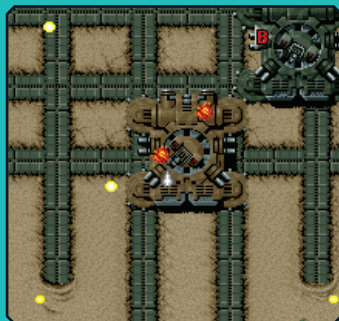


» [Arcade] S'il y a des voies ferrées, c'est qu'un train blindé ne va pas tarder à arriver...



LA CHASSE AUX BOSS

Réduisez-les en tas de ferraille!

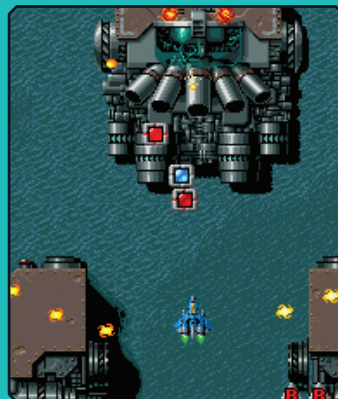


01 DESERT SPIDER

□ Un gros tank armé de plusieurs tourelles à canon sort d'un bâtiment pour rejoindre un autre tank sur les rails devant vous. Si vous vous rapprochez, vous pourrez détruire le premier tank avant que l'autre ne se mette en action. Sinon, vous pouvez attendre qu'ils se rassemblent et leur larguer une bombe sur la tronche.

02 FLYING FOX

□ Un grand vaisseau qui entre par le bas de l'écran et vous envoie des chasseurs avant de vous tirer dessus. Ce boss est lent et ses chasseurs sont prévisibles, mais il vous faudra du temps pour l'abattre, à cause de son blindage.

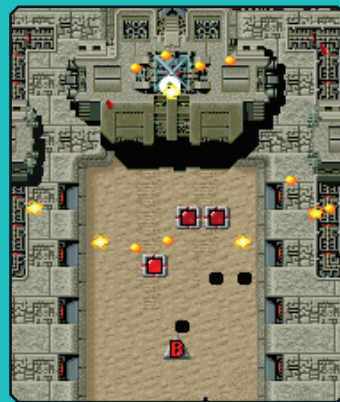


03 PHALANX MK-III

□ Une canonnière géante qui remonte le fleuve en vidant ses munitions sur vous. Démolissez les canons le plus vite possible et tant que vous y êtes, détruisez aussi le chantier naval pour des points-bonus.

04 GIJIDO

□ Une forteresse mobile qui se divise rapidement en trois parties. Placez-vous au bord de l'écran pour démolir d'abord les morceaux sur les flancs, puis revenez au centre achever le dernier élément.



PEINTRE EN PIXELS

Le graphiste Shaun McClure nous parle des portages Jaguar, Falcon et PC du jeu...



Comment vous êtes-vous retrouvé à travailler sur les portages de Raiden ?

En fait, je n'aurais pas dû m'en occuper ! Mais le patron, Martin Holley, n'aimait pas ce qu'avait fait le graphiste en charge. Je ne vous dirai pas son nom, par discrétion, mais Martin n'a pas été tendre pour décrire son travail ! On m'a aussitôt demandé de prendre la suite pour sauver le projet. Je venais d'être engagé chez Imagitec, et c'était inhabituel, qu'on confie un si gros titre à un petit nouveau.

C'était comment, de travailler sur la Jaguar et sa puce graphique très en avance sur tout le reste, à l'époque ?

Une vraie bénédiction ! Je n'avais enfin plus besoin de tout faire avec une seule et unique palette universelle. J'avais 256 couleurs pour chaque sprite, plus que je n'en avais jamais eu ! Et les programmeurs m'ont appris que je pouvais même utiliser plusieurs palettes différentes, au besoin.

Avez-vous eu accès aux graphismes d'origine ?

On a dumpé les graphismes de la borne qu'on avait au bureau, mais toutes les couleurs étaient mélangées et la résolution n'allait pas, alors au final, j'ai dû presque tout refaire. Croyez-le ou non, mais j'ai tout fait sur *Deluxe Paint*, sur Amiga ! *Photoshop* n'existait pas encore, et c'était l'option la plus facile et la moins coûteuse. Dans un sens, j'ai été limité : je ne pouvais utiliser que 4096 couleurs sur Amiga, alors que les machines pour lesquelles on faisait le jeu pouvaient en afficher bien plus !

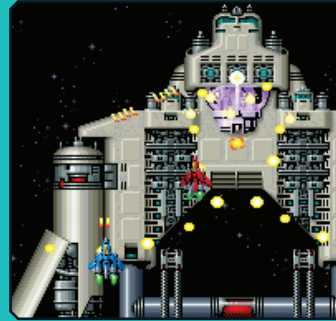
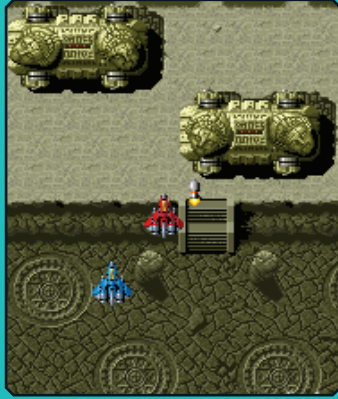


05 LAND CROWN

Un énorme tank qui déploie deux ailes immenses et lance des drones armés. Son arme principale est un énorme canon qui, heureusement, ne tire que tout droit, donc restez sur les côtés et servez-vous du Vulcan ou des missiles à tête chercheuse.

06 GUARDIAN

Deux gros mechs pas tout neufs vous balancent des tas de balles pendant que des astéroïdes traversent l'écran. Visez l'arrière de la tête en évitant les météores. Commencez par le mech en haut de l'écran.



07 ANTONOV MA-27

Un vaisseau-mère se détache de la station spatiale pour tirer dans toutes les directions avec des tourelles stationnaires ou mobiles. Détruisez d'abord celle au milieu, la plus puissante, et n'oubliez pas que les tourelles mobiles vont réapparaître constamment. Confiance, c'est plus facile que ça n'en a l'air.

08 DOREINEJI CORE

Un tank sur rails s'extirpe de la forteresse ennemie, déploie ses bras mécaniques et des défenses supplémentaires. Essayez de le démolir avant qu'il ne se verrouille sur sa base, au bout des rails. Lâchez une bombe dès que les bras se verrouillent pour profiter d'un moment de faiblesse.



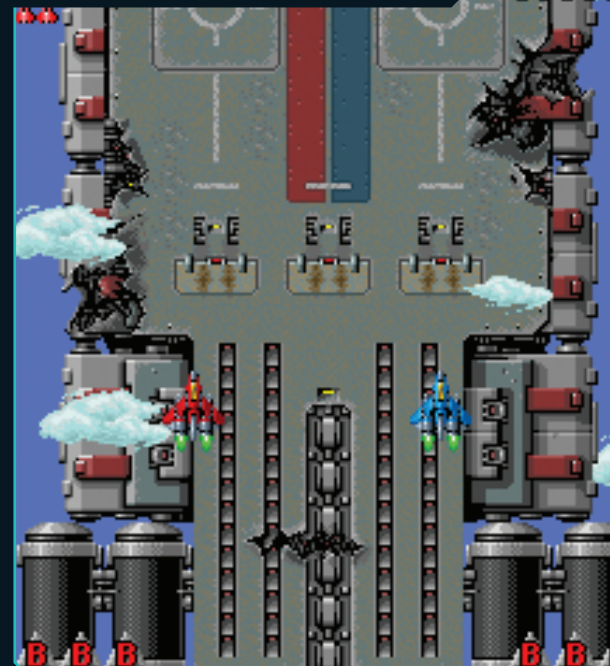
► critiques de jeux vidéo, on trouve toujours quelque chose à reprocher à un titre, mais il n'est pas simple de trouver un défaut à *Raiden* (oui, on sait : à part son scénario). La courbe de difficulté, aiguë, mais juste, est admirablement dosée; les schémas d'attaque sont intelligents; le coopératif à deux est un plaisir; le système de power-ups bien pensé et la bande-son excellente. Le succès du jeu a été si fulgurant qu'il s'est écoulé à 17.000 bornes avant d'être surpassé par sa suite. Pour contextualiser ce chiffre, sachez que des gros hits comme *Battlezone*, *Dragon's Lair* ou *Star Wars* comptabilisent respectivement 15.122, 16.000 et 12.695 bornes. *Raiden* est sans conteste le jeu qui a le plus rapporté à Seibu Kaihatsu, en plus d'être un des shoot-'em-ups d'arcade les plus rentables de tous les temps.



» [Arcade] Qui va récupérer le power-up avant de se faire abattre par le tank géant?

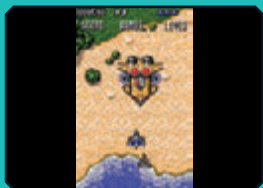
Mais revenons un peu sur le système de power-ups afin de l'expliquer plus en détail, d'autant que c'est un aspect crucial des jeux de ce genre. En résumé, il y a deux types de power-ups eux-mêmes divisés en deux sous-catégories, dans *Raiden*. Chacun peut être upgradé en ramassant à la suite la même icône, patiemment. Il suffit pour cela d'attendre qu'un power-up à l'écran change de type pour le ramasser au bon moment. Mais attention : si vous ramassez un power-up d'un autre type, vous changez non seulement de bonus, mais vous ramenez tout au niveau de puissance minimal. Le premier type de power-up concerne votre tir principal et se distingue en deux variétés, le Vulcan (rouge) et le Laser (bleu). Le Vulcan est au début un tir double assez faible, mais évolue pour devenir une vraie pluie de balles qui s'étend à l'écran en arc de cercle, à laquelle seuls les ennemis les plus puissants résisteront. De son côté, le Laser est un faisceau à la portée assez limitée, mais dont la puissance redoutable peut terrasser facilement la plupart des adversaires. Ensuite, vous avez les armes secondaires, roquettes standards ou missiles à tête chercheuse. Leur puissance et leur cadence peuvent être améliorées en ramassant les bonus appropriés. Et de temps en temps, une icône spéciale 'P' apparaît à l'écran. Si vous la ramassez avant qu'elle ne décide de disparaître, vous gagnez 100.000 points et un vaisseau à la puissance maximale.

Bien sûr, tout shooter qui se respecte se doit d'avoir une super-arme dans un coin et *Raiden* ne l'oublie évidemment pas. Votre vaisseau ►



» [Arcade] Quand les niveaux près de la surface sont terminés, votre vaisseau atterrit sur une base aérienne qui vous emmène poursuivre le combat dans l'espace.

PORTAGES-'EM-UP !



▲ ATARI LYNX

□ Cette version reprend l'orientation verticale du jeu d'arcade, mais elle est hélas incomplète : il manque la musique. Les bombes sont presque illimitées, mais pour le reste, c'est très proche de l'original.



▲ PC ENGINE

□ Deux versions de *Raiden* sont sorties sur ce support, sur Hu-Card, puis sur Super CD-ROM, un an plus tard. La seule vraie différence se situe au niveau de la bande-son. Pour le reste, c'est le même portage solide.



▲ PC (DOS)

□ C'est un portage identique à celui sur Jaguar, avec les mêmes éléments graphiques. Le gros panneau latéral a cependant été retiré, et les musiques ont été remixées.



▲ PLAYSTATION 3

□ Le même jeu que sur PSP, à savoir une version téléchargeable du *Raiden Legacy* de la première PlayStation. Dommage que Sony ne l'ait pas sorti en Occident, d'autant plus vu la popularité du jeu d'arcade.

▼ FM TOWNS

□ Un portage très fidèle pour ce microordinateur mal connu sous nos contrées. La zone de jeu est élargie et la bande-son, remastérisée, de qualité CD. Plusieurs modes de jeu sont disponibles.



▼ ATARI FALCON

□ La version Falcon n'a jamais été terminée, et n'en reste qu'une démo à quatre joueurs retrouvée et publiée par 16/32 Systems après la faillite d'Atari Corporation. Dommage, ça semblait prometteur...



▼ PSP

□ Sans grande surprise, la version PSP (vendue uniquement en téléchargement sur le PlayStation Store Japonais) est une simple conversion du jeu PlayStation.



▼ MEGA DRIVE

□ Ce portage Sega est un peu moins réussi que l'édition SNES, tant graphiquement que du côté de l'audio. Il manque aussi le mode deux joueurs, mais le format d'origine est préservé.



▲ ATARI JAGUAR

□ Titre de lancement de la console 64-bits d'Atari, ce portage d'Imagitec est souvent critiqué pour son énorme panneau d'infos, mais il permet de respecter le format d'écran d'origine. La bande-son exclusive à cette édition est superbe.



▲ PLAYSTATION

□ *Raiden Project* sur PlayStation est un portage impeccable des deux premiers *Raiden*, avec une bande-son CD remastérisée, une intro FMV et un mode TATE (écran à 90°) pour les puristes.



▲ SNES

□ Ce portage baptisé *Raiden Trad* est plutôt pas mal. Les graphismes sont propres, la musique d'origine est là... mais il n'y a plus de mode coopératif à deux joueurs. Quel dommage !



▲ PS VITA

□ Devinez qui revoilà ? Gagné : la même version signée Hamster Corporation que sur PS3 et PSP ! Et histoire de rester cohérent, ce n'est dispo qu'en téléchargement au Japon.



» [Arcade] Les avions de combat géants arrivent par le bas de l'écran. On vous conseille chaudement de vous écarter de leur chemin.

► supersonique est équipé d'un nombre limité de jolies bombes thermonucléaires qui explosent dans une gerbe de feu impressionnante qui remplit quasiment tout l'écran. Vous démarrez la partie avec trois bombes, mais vous pouvez en ramasser plus en jeu – sans oublier que vous refaites le plein si vous perdez une vie. D'autres bonus sont également disponibles, notamment des médailles qui apparaissent généralement après que vous ayez rasé un immeuble et valent pas moins de 10.000 points. À la fin de chaque stage, vous gagnez en outre des points-bonus multipliés par le nombre de médailles récupérées, re-multiplié par le nombre de bombes restantes. Si vous terminez le jeu, on vous file en prime 1 million de points avant de revenir au premier stage, avec une difficulté relevée.

Raiden a très logiquement eu droit à des portages sur divers supports, majoritairement réussis, surtout les versions FM Towns, PlayStation et Atari Jaguar. Quatre suites directes ont également vu le jour, la dernière en date étant *Raiden V* sur Xbox One et PS4. N'oublions pas non plus la série dérivée *Raiden Fighters*. Quand Seibu Kaihatsu a fermé en 1993, les créateurs de *Raiden* ont fondé une autre société, MOSS, non sans oublier de racheter les droits sur le jeu pour poursuivre son héritage. ★

UN QUINTET DE CONVERSIONS

Martin Hooley, dirigeant d'Imagitec, a signé 5 portages de *Raiden*.



Comment avez-vous décroché les différents portages Atari de *Raiden* ?

Tout a commencé quand Robert Stein d'Andromeda Software m'a présenté à Jack Tramiel. Quand il a vu ce qu'on pouvait faire, il s'est montré intéressé et nous a bien soutenus en nous fournissant des machines de développement et du matos de travail. Le premier titre qu'on ait fait pour Atari, c'était un portage de *Viking Child* sur Lynx. Ensuite, on a enchaîné avec d'autres jeux sur Atari 7800, Atari ST, Falcon, Jaguar, Jaguar CD et Lynx. On avait déjà fait des portages de shoot-'em ups d'arcade, avec *Silkworm* et *Gemini Wing*, donc c'est tout naturellement qu'on s'est occupés de *Raiden*. Atari nous a fourni une vraie borne d'arcade, ce qui était top, puisque généralement, on n'avait qu'une carte-mère à connecter nous-mêmes. On a eu des Atari TT comme kits de développement, mais upgradés en Falcons avec 14 Mo de mémoire et des disques durs.

Des gens d'Atari ont-ils participé au développement ?

John Skruch, le producteur d'Atari, et son assistante Julie Long ont été fantastiques. On avait déjà d'excellentes relations avec eux, et ils ont effectué un suivi admirable du projet. Comme vous le savez, c'était Sam Tramiel, le vrai boss d'Atari, et c'était vraiment un type bien. Pas comme son frère Léonard, le directeur de la technologie. Pour lui, si on avait un problème avec le matos, ce n'était pas la faute du matos. C'était celle de notre incompétence. On essayait d'éviter au maximum d'avoir à faire avec lui.

Sur Jaguar, Imagitec a ajouté deux morceaux supplémentaires à la déjà excellente bande-son de *Raiden*. Pourquoi et comment ?

On était déjà assez réputés pour notre studio son et on avait composé pas mal de musiques pour des boîtes comme Gremlin Graphics ou Electronic Arts. On avait de très bons musiciens qui connaissaient bien leur boulot, donc je les laissais faire un peu ce qu'ils voulaient, je leur faisais confiance. Je me rappelle que notre moteur audio pour la Jaguar était une version modifiée de *ProTracker*, qui pouvait jouer tous nos *mods* Amiga – ça facilitait les conversions. On travaillait sur huit canaux : quatre pour la musique, quatre pour les effets sonores. Atari a d'ailleurs acquis la licence de notre moteur pour l'utiliser sur d'autres jeux.

Le portage de *Raiden* a été important, pour Imagitec ?

Clairement. Ensuite, nous avons fait les versions annulées du jeu sur Panther, Jaguar et Falcon, ainsi que les portages PC et Amiga. Atari devait éditer la version PC, mais on n'a trouvé personne pour l'Amiga, alors c'est passé à la trappe. On a finalement racheté la licence à Fabtek pour éditer nous-mêmes *Raiden* sur PC.



En résumé

□ La WonderSwan n'a pas de prise jack : si vous ne voulez pas faire profiter tout le monde autour de vous des sons de vos parties endiablées, il vous faut un adaptateur qui se branche sur le port d'extension de la machine.

PROCESSEUR : NEC V30 16-BITS (CADENCÉ À 3,072 MHz)

RAM : 16 KO DE MÉMOIRE PARTAGÉE

AFFICHAGE : ÉCRAN LCD FSTN DE 2,5 POUCES,
RÉSOLUTION DE 224X144

AUDIO : QUATRE CANAUX 4-BITS PCM

SUPPORT : CARTOUCHE ROM
(JUSQU'À 16 MO DE STOCKAGE)

WonderSwan

» CONSTRUCTEUR : Bandai » ANNÉE : 1999

La WonderSwan n'est pas la première console de Bandai, mais la Pippin qui l'a précédée, conçue en collaboration avec une certaine compagnie du nom d'Apple, en mauvaise passe à l'époque, n'a guère fonctionné. Pour sa nouvelle portable, le géant japonais du jouet a eu la bonne idée de travailler avec Koto Laboratory, la nouvelle société de Gunpei Yokoi, l'inventeur de la Game Boy. Si Yokoi est hélas décédé avant la sortie de la machine, on y reconnaît clairement sa griffe. La console est peu coûteuse et son écran noir et blanc d'assez bonne résolution est très lisible. Le processeur NEC V30 peu gourmand permet à la WonderSwan de tenir jusqu'à 40 heures, avec une seule pile AA. La configuration

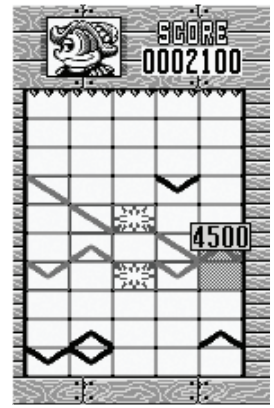
des commandes permet de jouer horizontalement et verticalement.

Grâce au catalogue de propriétés intellectuelles de Bandai et à un licensing agressif, la WonderSwan héberge un éventail de jeux variés dont pas mal sont estampillés de noms célèbres de l'animation, comme *Neon Genesis Evangelion*, *Gundam* ou *One Piece*. On trouve aussi pas mal de jeux rétro, dont *Crazy Climber*, *Space Invaders*, *Lode Runner* et *Rainbow Islands*. Écoulée à 1,5 million d'exemplaires, la WonderSwan n'est cependant jamais sortie du Japon et n'a pas réussi à rivaliser avec la Game Boy Color de Nintendo, mais ses jeux ont eu leur petit succès après coup, grâce à la rétrocompatibilité de sa petite sœur la WonderSwan Color, lancée en décembre 2000.

LE JEU QUI VA BIEN

Gunpey

Toute console portable se doit d'avoir un bon puzzle game, et ici, c'est *Gunpey*, baptisé ainsi en l'honneur du concepteur de la console, qui s'y colle ! Vous devez placer les tuiles qui apparaissent en bas de l'écran afin de tracer des lignes qui relient les deux bords de l'écran. Vous gagnez des points supplémentaires en connectant des lignes supplémentaires à une autre, avant qu'elle ne disparaisse. Un incontournable de la WonderSwan, simple à prendre en main.



Trésors Oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ



GAME GEAR

La dévoreuse de piles de Sega n'a plus trop la côte, aujourd'hui, mais elle a eu néanmoins plein de jeux très corrects, qui ne sont pas toujours sortis sous nos contrées. On vous a déniché quelques imports intéressants...

KISHIN DOUJI ZENKI

■ DÉVELOPPEUR : SEGA ■ ANNÉE : 1995

■ **Au milieu des années 90, Sega a acquis les droits de plusieurs animes à la mode (Yu Yu Hakusho, Magic Knight Rayearth, Saint Tail, Doraemon, etc.) pour produire des jeux Game Gear à destination d'un public jeune.** *Kishin Douji Zenki* entre dans cette catégorie, et si vous n'en avez peut-être jamais entendu parler, la licence était très populaire au Japon à cette époque : le manga en 12 volumes s'est décliné en série animée de 51 épisodes, plus un OAV et pas moins de 5 jeux vidéo.

Les développeurs de ce jeu sont de talentueux vétérans de Sega : le producteur Katsuhiro Hasegawa avait auparavant déjà travaillé sur la version Game Gear de *Shinobi* et de *Deep Duck Trouble*. Le réalisateur Hisayoshi Yoshida avait participé au développement de *Sonic 3*, de *Sonic & Knuckles* et de *Legend Of Illusion*, tandis que le planificateur Tadashi Ihoro avait bossé sur

les jeux *Sonic 8-bits Sonic Chaos* et *Sonic Triple Trouble*. Vu leurs passifs, il n'est donc guère étonnant qu'ils aient décidé de faire un jeu de plateforme.

On commence l'aventure dans la peau du héros de service, Zenki, sous sa forme de 'Dieu Démon', dans un court combat de boss, avec barres de vie pour les deux protagonistes et quatre attaques pour Zenki : boule de feu, éclair, charge et attaque-tornade. Une fois le combat remporté, on choisit le niveau à visiter sur une carte. La partie sera régulièrement ponctuée de combats de boss, comme celui de l'introduction.

Dans les stages de plateforme, on incarne une plus petite version de Zenki ou sa complice Chiaki. Zenki peut attaquer en sautant ou en effectuant une roulade vers l'ennemi. Chiaki se bat à coup de petites flammes magiques ou de talismans élémentaires à usage unique glanés en jeu.

Ces différents talents

permettent aussi d'accéder à différentes zones des stages : seule Chiaki peut en effet abattre certaines barrières, tandis que Zenki peut détruire des blocs au-dessus et en dessous de lui. Les niveaux de plateforme sont non seulement très réussis visuellement, mais également variés et sympas à jouer. Chaque stage a ses particularités (planchers destructibles, barres mobiles, sorties alternatives, etc.).

Les graphismes sont bien détaillés pour la Game Gear, et l'ambiance est assurée par bon nombre de cinématiques narratives. La bande-son de Saori Kobayashi est elle aussi respectable, vu les limites du système en la matière. Certes, *Kishin Douji Zenki* n'est pas très original, ni le meilleur jeu de plateforme de la Game Gear, mais c'est une belle exclusivité de qualité pour la portable de Sega – encore plutôt abordable aujourd'hui, pour les collectionneurs.



» [Game Gear] Zenki ne prend sa forme 'démoniaque' que pendant les combats de boss.



» [Game Gear] L'animation est plutôt jolie et détaillée dans *Kishin Douji Zenki*.

SI ÇA VOUS A PLU...

KISHIN DOUJI ZENKI FX : VAJURA FIGHT

PC-FX

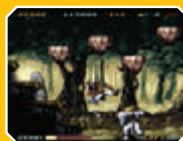
□ Considéré comme un des meilleurs jeux de la console de NEC, ce titre raconte lui aussi l'histoire de Zenki en se concentrant plus particulièrement sur les combats, avec de courtes séquences de beat-'em-up entre des tas de combats de boss. La réalisation est sublime, mais le prix actuel de la cartouche en refroidira plus d'un...



KISHIN DOUJI ZENKI : BATTLE RAIDEN

SNES

□ Cet autre jeu Zenki s'axe plus sur le combat que le titre sur Game Gear, avec plus de plateforme que le jeu PC-FX. C'est un jeu de plateforme très classique sur un support qui n'en manque pas, surtout notable pour ses superbes graphismes d'arrière-plan.



SHINOBI II : THE SILENT FURY

GAME GEAR

□ Si vous voulez un très bon jeu de plateforme sur Game Gear, ne cherchez pas plus loin. Chacun des quatre premiers stages (à parcourir dans l'ordre de son choix) met en scène un ninja différent (avec couleurs et aptitudes spécifiques) et un cinquième niveau final est à débloquer. La bande-son de Yuzo Koshiro est excellente, aussi.



EN DÉTAIL

D'LA BOMBE

□ Cet orbe flottant est en fait une bombe à retardement, mais vous pouvez aussi vous en servir comme plateforme. Ne traînez pas trop, quand même.

ENNEMIS UTILES

□ Cet ennemi crache des bombes flottantes. Si vous le tuez, la bombe tombera sur le sol et ouvrira un nouveau passage en explosant.

TALISMANS

□ Cette icône indique le talisman que Chiaki transporte – en l'occurrence, celui de la foudre. Bien pratique quand les ennemis sont trop pressants ou pour démolir des barrières !

LA MAIN DE FEU

□ La flamme magique de Chiaki part de la paume de sa main, d'où cette pose un peu étrange.

NINKUU GAIDEN : HIROYUKI DAIKATSUGEKI

■ ÉDITEUR : SEGA ■ ANNÉE : 1995

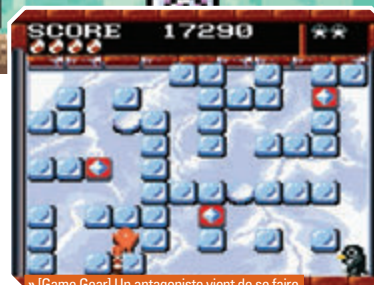
■ La franchise *Ninku* marchait fort, au milieu des années 90, entre les mangas, les animes et bien sûr les jeux vidéo, qui ont même eu des *spin-offs*. Sentant qu'il y avait là matière à ressortir un vieux game design, Sega jette Hiroyuki, le pingouin du personnage principal Fûsuke, dans un jeu qui ressemble plus qu'un peu à un vieux hit de l'arcade du nom de *Pengo*. On retrouve en effet le même genre de labyrinthes de blocs à pousser pour écraser les ennemis, jusqu'aux blocs-diamants et bonus correspondants qui allaient avec. En revanche, on y croise plus d'ennemis avec des comportements plus variés, des blocs qui rebondissent et un personnage principal capable d'assommer les ennemis en leur pétant dessus. Prout.

Le jeu se distingue plus encore de *Pengo* avec ses nouveaux types de stages, qu'ils proposent des puzzles spécifiques ou accueillent des combats de boss. Ces derniers sont particulièrement dangereux, avec des blocs qui réapparaissent en tombant du ciel. Mieux vaut ne pas se trouver en dessous quand ils arrivent.

Ninkuu Gaiden n'est donc pas qu'une bête conversion Game Gear de *Pengo*. À vrai dire, c'est sans doute une des meilleures versions du jeu, meilleure même que la cartouche Mega Drive qui s'arrache à prix d'or, contrairement à cette petite pépite mésestimée.



» [Game Gear] Tous les blocs de glace doivent être placés dans la zone de 4x4. Patience et réflexion exigées!



» [Game Gear] Un antagoniste vient de se faire écrabouiller entre deux blocs de glace.

ÇA AUSSI, JOUEZ-4



» AA HARIMANADA

■ DÉVELOPPEUR : SEGA
■ ANNÉE : 1993

■ Si vous en avez marre de *Mortal Kombat II* et de *Fatal Fury Special*, ce jeu de combat de sumos est assez original pour vous amuser. On peut perdre à tout moment, même quand sa barre de vie est pleine, si l'on se fait assommer par des coups de paume ou des charges et qu'on se fait éjecter du ring. Le jeu est un peu facile quand on a compris le truc, mais ça mérite le coup d'œil.



» BERLIN NO KABE

■ DÉVELOPPEUR : KANEKO
■ ANNÉE : 1991

■ C'est l'unique portage connu d'un jeu d'arcade (peu) connu sous le nom *The Berlin Wall* en dehors du Japon. Il s'agit d'un jeu de plateforme sur écran fixe plutôt mignon où l'on doit piéger ses ennemis en les faisant tomber à travers des trous dans le sol, qu'on a creusés à coup de marteau. C'est même jouable à deux, par câble link.



» BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON S

■ DÉVELOPPEUR : S-PLAN
■ ANNÉE : 1995

■ Une licence plutôt bien taillée pour du beat-'em-up mâtiné de plateforme, pour un titre assez simple avec un petit côté *Kung Fu Master*, saupoudré de mini-jeux bienvenus pour rompre la monotonie. Le jeu est hélas un peu trop facile, mais les fans de *Sailor Moon* apprécieront.



» DUNK KIDS

■ DÉVELOPPEUR : SEGA
■ ANNÉE : 1994

■ Du basket en deux contre deux sponsorisé par la *All Japan Street Basketball Association*, dont nous n'avons jamais entendu parler, mais bon. C'est plus joli que la plupart des jeux de basketball sur ce support, avec des personnages bien animés et un gameplay qui dunke joyeusement du côté de *NBA Action* et qui s'avère tout aussi amusant qu'un *NBA Jam* sur Game Gear.

BUSTER BALL

■ ÉDITEUR : RIVERHILLSOFT ■ ANNÉE : 1992

■ Étonnamment, *Speedball 2* n'est jamais passé de la Master System à la Game Gear, au grand dam des amateurs de sports futuristes ultraviolents qui se refusent à passer par la Master Gear (et ils sont nombreux – on a des noms). Cette alternative n'est pas du niveau du jeu des Bitmap Brothers, mais c'est quand même pas mal. Sans grande originalité, il faut ici aussi récupérer la balle pour la lancer dans un but, à l'autre bout d'un terrain jonché de bumpers. Vos joueurs-robots peuvent tacler les adversaires pour voler la balle et/ou leur occasionner assez de dégâts pour les paralyser quelques instants.

Mais il y a quelques différences : le terrain est divisé en plusieurs zones séparées par des barrières électriques infranchissables, aussi faut-il obligatoirement passer la balle pour avancer. La configuration du terrain et des zones d'accélération et de ralentissement ne sont pas les mêmes dans les six stades du jeu. Enfin, le score est déterminé par le temps de charge du tir au but.

Le gros défaut de *Buster Ball*, c'est sans doute sa limite de temps par défaut, bien trop longue, qu'on vous conseille de réduire dans les réglages. Les parties gagnent en rythme et en frénésie, surtout à deux (ce qui implique évidemment deux cartouches et deux Game Gear).



» [Game Gear] Les zones rouges vous ralentissent, mais les bleues vous font accélérer.



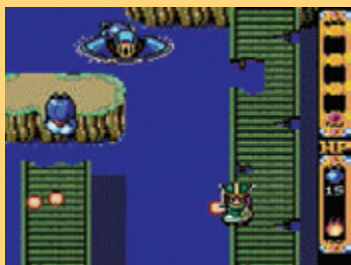
» [Game Gear] La zone de but est chaotique à souhait avec ses bumpers supplémentaires.

RÉTRO CACA

» KENYUU DENSETSU YAIBA

■ SEGA ■ 1994

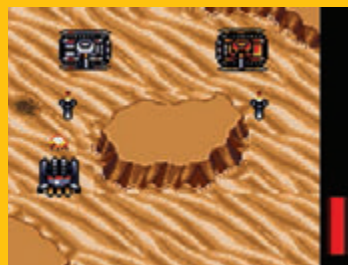
■ Un jeu de plateforme et d'épée frustrant comme pas permis, avec des ennemis qui se téléportent soudain en jeu et l'absence de la moindre invincibilité temporaire après qu'on se soit fait toucher.



» FRAY : SHUGYOU HEN

■ DÉVELOPPEUR : MICRO CABIN
■ ANNÉE : 1991

■ Si vous connaissez déjà la série des RPG japonais *Xak*, l'apprentie-sorcière Fray ne vous est pas inconnue. Ce spin-off très 'action' vous met aux commandes de ladite Fray dans un monde vu du dessus, avec un scrolling forcé, où vous devrez sauter par-dessus des obstacles tout en gardant un œil sur les ennemis qui vous attaquent.



» GRIFFIN

■ DÉVELOPPEUR : Telenet Japan
■ ANNÉE : 1991

■ *Griffin* est principalement un *run-and-gun* dans le genre de *Commando*, mais où l'on troque les rangeots pour des chenilles de tank. La courbe de difficulté augmente très rapidement grâce à un boss intermédiaire irritant au possible, mais les ennemis et les niveaux (dont un stage dans les airs) sont variés et les boss bien pensés. Hélas, le jeu est un peu court, avec seulement quatre niveaux, mais il faut faire deux *runs* pour voir la vraie fin.



» POPEYE BEACH VOLLEYBALL

■ DÉVELOPPEUR : TECHNOS
■ ANNÉE : 1994

■ Drôle de licence, pour un jeu de volley ! Pourtant, ça marche, notamment parce que chaque adversaire a des aptitudes spécifiques pour vous contrer. Le jeu est d'ailleurs étonnamment difficile, bien que les choses s'améliorent quand on vire Olive et l'inutile Gontran de son équipe pour les remplacer par des personnages plus performants...



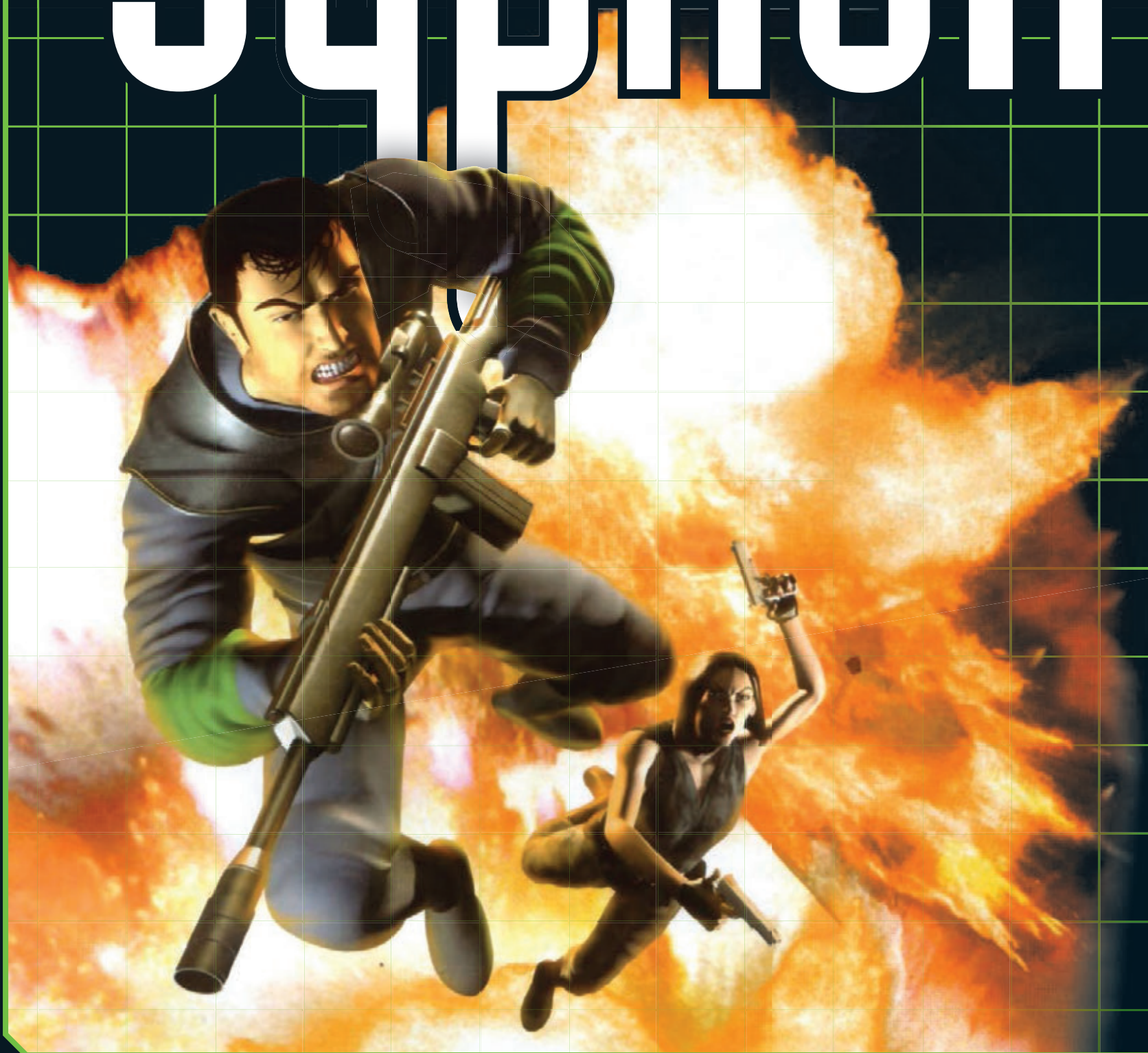
» TESSERAÉ

■ DÉVELOPPEUR : EUROCOM
■ ANNÉE : 1993

■ Toutes les consoles portables ont leur lot de *puzzle games*, un genre auquel ce portage oublié d'un jeu Mac appartient. Le but est ici d'enlever des tuiles du plateau en les retournant, tout en évitant de regrouper des tuiles de couleurs différentes, au risque d'avoir du mal à s'en dépêtrer. Les premiers niveaux sont simples, mais ça se corse rapidement.

IL ÉTAIT UNE FOIS

ההחלטה הסופית



filter mister



EIDETIC A SURVÉCU AU CATASTROPHIQUE *BUBSY 3D* POUR ACCOUCHER D'UNE NOUVELLE FRANCHISE D'ACTION QUI A AIDÉ À ASSEOIR LA RÉPUTATION DE LA PLAYSTATION, DE LA PS2 ET DE LA PSP...

Que l'on apprécie ou non la PlayStation, on ne peut nier que la première console de Sony ait aidé à rapprocher le grand public et le jeu vidéo. *Syphon Filter* n'est qu'une petite portion de l'histoire de la PlayStation, mais la franchise a toujours des fans dévoués aujourd'hui. Surtout, le développement de cette franchise est la parfaite illustration de ce qu'était le développement pour Sony à l'ère de la PlayStation et de la PS2.

En réalité, le concept est né au sein même de Sony, non pas comme la vision éclairée d'un

conteur voulant donner vie à une histoire, mais une simple idée un peu abstraite... Un titre, en fait. "Je n'ai pas le moindre souvenir de qui en a lancé l'idée, au départ", nous confie Richard Ham, lead designer du premier *Syphon Filter* et à qui l'on doit la vision créative de ce que la série allait devenir. Richard travaillait pour Eidetic, un modeste studio qui venait de sortir le très médiocre *Bubsy 3D* sur PlayStation. Il nous explique que l'idée de '*Syphon Filter*' tournait très vaguement autour de quelque chose qui absorbait – ou siphonnait – les ennemis, dans un contexte pseudo-science-fiction, où des survivants lutteraient après qu'un virus ait pratiquement effacé l'Humanité de la surface de la Terre. Ça mélangeait des éléments de fantasy et d'autres plus modernes, comme les *Final Fantasy* sur PlayStation, mais quand le nom '*Syphon Filter*' s'est retrouvé dans les mains d'Eidetic, c'est devenu tout autre chose. "Le producteur qui devait s'en occuper chez Sony était un



» [PlayStation] On n'oublie jamais le premier ennemi qu'on enfamme au taser!

grand fan d'animation, notamment du manga *Golgo 13*, qui raconte l'histoire d'un assassin", nous indique Richard. "Et donc il a dit qu'on devrait garder ce truc de futur fantastique, mais recentrer l'histoire sur un assassin ou un truc dans le genre..."

Eidetic se met au travail sur ces bases, soutenu par Sony, un des rares éditeurs prêts à "leur donner une chance, contrairement à presque tout le monde", précise Richard. Ce dernier, en accord avec le *lead designer* du projet, veut tout d'abord se délester de cet univers pseudo-SF, souhaitant créer quelque chose de



» [PlayStation] *Syphon Filter* est souvent injustement comparé à *Metal Gear Solid* – mais il est vrai qu'il y a quelques petites similitudes...

DISTRIBUTION DES RÔLES

Il y a pas mal de personnages dans *Syphon Filter*. On vous présente les principaux protagonistes...



GABRIEL 'GABE' LOGAN

□ Le personnage principal de la saga, le Solid Snake de la franchise, son Sam Fisher à elle. Même quand il n'est pas jouable, il est au cœur de l'intrigue.

LIAN XING

□ La complice de Logan et un des rares personnages récurrents de la série (et parfois jouable). Pour la petite histoire, c'est la même actrice qui la double et qui joue Mei Ling dans *Metal Gear Solid*, en VO.



MARA ARAMOV

□ La tueuse à gages est aussi une régulière de la série, comme adversaire et boss de milieu de partie. Elle a parfois épaulé Logan en mission, généralement pour son propre bénéfice.

TERESA LIPAN

□ Apparue dans *Syphon Filter 2*, Teresa Lipan aide souvent Logan, à distance. On ne sait cependant pas ce qu'elle est devenue suite à ses blessures dans *Logan's Shadow*.

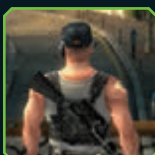


MAGGIE POWERS

□ L'espionne du MI6 Maggie Powers (la sœur d'Austin ?) est apparue dans *Syphon Filter 3* et n'a cessé de revenir filer un coup de main à Logan depuis.

LAWRENCE MUJARI

□ Ami de Teresa, Lawrence Mujari est lui aussi arrivé dans *Syphon Filter 2*. Depuis, on recroise régulièrement cet expert en biochimie bien décidé à éradiquer le virus Syphon Filter.



GARY STONEMAN

□ Cet ancien agent de la CIA est un tueur expérimenté qui a débuté dans *Omega Strain*. Une pure caricature du soldat américain, mais aussi un bon informateur.

COBRA

□ Ce personnage anonyme et personnalisable d'*Omega Strain* remplace Gabe Logan comme héros (ou héroïne) de service pour s'adapter au gameplay multi du jeu PS2.



► différent, quelque chose qui pourrait absoudre Eidetic des erreurs de *Bubsy 3D*.

"La première chose que j'ai pensé, c'était d'essayer de transposer l'histoire au monde contemporain, de la sortir de ce contexte technofuturiste", nous dit-il. "Parce que personne ne faisait ça, au milieu des années 90. Personne n'imaginait qu'on puisse vouloir faire un jeu AAA dans autre chose que des univers fantastiques ou futuristes. Mais j'ai insisté, pour des raisons qui m'emballaient : d'abord, j'adorais le film *Assassins*,

avec Antonio Banderas. Et j'ai proposé qu'on garde tout ce truc à la *Golgo*, mais dans un contexte moderne aussi cool que celui d'*Assassins*." Malgré quelques réticences, l'idée est approuvée, soutenue par une des dirigeantes de Sony, Connie Booth. "Elle a eu une influence incroyable sur le jeu, de bien des façons", nous explique Richard. "C'est elle qui a dit par exemple que les joueurs ne voudraient pas incarner des tueurs à gages, et qu'il vaudrait mieux en faire des espions."

Si ce choix modifie essentiellement l'histoire du jeu, l'autre idée de Richard en change le gameplay :

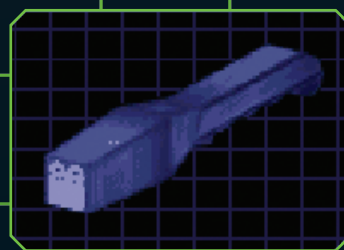
"Les fusillades de cinéma à la John Woo ont un style visuel et un sens de l'action que je voulais reproduire dans un jeu vidéo", nous raconte-t-il. "On avait pas mal joué à *GoldenEye*, un jeu vraiment révolutionnaire. On avait aussi beaucoup joué à *Tomb Raider*, qui venait juste



» [PlayStation] Un jeu d'espions sans séquence à Moscou ni fusillade dans une boîte de nuit ? Voyons, soyons sérieux !

MATE MON MATOS

Un héros de jeux d'action ne doit jamais sortir sans armes ni gadgets !



AIR TASER

□ L'arme la plus célèbre du jeu, grâce à l'effet comique intemporel des ennemis qui prennent feu. Et dire que l'idée, c'était de faire discret...



9 MM

□ L'arme de base de Gabe Logan, équipée par défaut d'un silencieux. Bien utile dans les missions d'infiltration où l'on peut tuer sans vergogne.

FUSIL À SILENCIEUX

□ Indispensable pendant les missions d'infiltration, pour détecter et abattre les ennemis sans se faire remarquer !



K3G4

□ Un fusil d'assaut qui tient dans une seule main et qui se rit des gilets pare-balles. Plus besoin de viser la tête !



de sortir. En fait, en termes de gameplay, ces deux titres nous ont énormément inspirés.”

Richard souligne avoir voulu lier l'espionnage moderne de *GoldenEye* et le côté acrobatique des combats à deux flingues de *Tomb Raider*, pour concevoir un système de combat agile dans l'esprit du cinéma de Hong Kong.

Sur ces fondations, Eidetic bâtit le contenu du jeu. Richard explique qu'Eidetic a dû surmonter bien des obstacles avec *Syphon Filter* : comment ils ont restreint tant de cinématiques dans des couloirs et autres espaces confinés pour rationaliser leurs créations ; comment des cessions de *motion capture* laborieuses ont donné lieu à ces animations de course où le personnage semble s'être fait dessus... Mais il nous parle surtout de la solution qu'il a trouvée pour les problèmes d'IA en jeu : “On voulait donner l'illusion que le joueur était constamment menacé. On a conçu une routine aléatoire, qu'on appelait nos ‘lignes spaghetti’, pour générer différentes menaces potentielles. On ne savait

“J'AVAIS LA TÊTE DANS LE GUIDON, DÉCIDÉ À TOUT FAIRE POUR SORTIR LE MEILLEUR JEU POSSIBLE”

Richard Ham

pas lesquelles allaient se produire, quelles commandes allaient être activées. C'est pour cela que l'IA est si imprévisible : même nous, on ne savait pas ce qu'il allait arriver !”

Ce genre de compromis était courant, quand on développait sur PlayStation. Eidetic en a sans doute bavé plus que prévu sur ce projet, avec un zeste de naïveté et surtout beaucoup de détermination qui a permis au studio de finalement signer un jeu très réussi. Mais il en a fallu, du temps, pour en arriver là, sous la pression de Sony. On raconte d'ailleurs que *Syphon Filter* a plus d'une fois failli passer à la trappe. “C'est vrai”, nous confirme

Richard, “mais honnêtement, je ne l'ai pas su, à l'époque. J'avais la tête dans le guidon, décidé à tout faire pour sortir le meilleur jeu possible, mais apparemment, il y avait des soucis avec 989 Studios.”

Cette division de Sony prenait nombre de décisions autour des jeux publiés par la société aux États-Unis, mais il semblerait que Richard ait sans le savoir sauvé *Syphon Filter* de l'annulation pure et simple : “Connie est passée me voir pour me demander d'aller avec elle chez 989 Studios, à San Francisco”, raconte Richard.

“Là-bas, on a rencontré Kelly Flock, le président de 989 Studios, un des gros bonnets de l'industrie, à qui on a fait une démo du jeu. Au lieu de vendre le jeu, exalté comme un commercial mâtiné de cheerleader, je me suis juste assez démené pour montrer ce qu'on avait fait, expliquer les soucis qu'on avait rencontrés et comment on les avait résolus. Je ne savais pas que je tenais l'avenir du studio et du jeu entre mes mains. Personne ne m'avait prévenu.”

Pourtant, la présentation de Richard sauve le projet, ►

» [PlayStation]
L'intro de
Syphon Filter 2
illustre bien tout
ce qu'Eidetic
a appris avec
le précédent
volet.



▲ G-18

□ Une mitrailleuse très rapide qui peut facilement oblitérer les ennemis les plus faibles, mais attention : il faut recharger souvent.

▼ M16

□ Ce grand classique du fusil d'assaut est une arme polyvalente qu'on récupère assez vite en jeu.



▼ HK-5

□ Le Heckler & Koch est basé sur le MP5, une arme courante dans les jeux. Plus rapide qu'un pistolet, plus polyvalent (mais moins efficace à longue portée) qu'un fusil d'assaut standard.



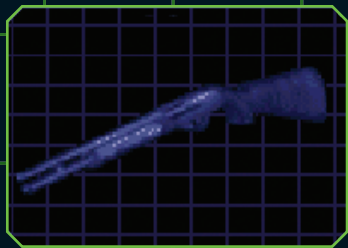
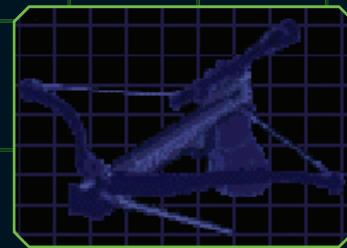
▼ AU300

□ Une des meilleures armes de la série, avec son viseur à rayons X qui permet de voir – et tirer – à travers certaines surfaces solides.



▼ ARBALÈTE

□ On la croise rarement dans la série, mais cette arme non mortelle est bien pratique pour neutraliser des cibles sans les tuer.



▲ FUSIL À POMPE

□ Idéal à courte portée et pour jeter à terre les ennemis, afin de prendre l'avantage face à des adversaires en surnombre à moyenne portée.



▲ GRENADES

□ On en croise de différents types dans la série, explosives quand on n'a pas à faire dans la dentelle, ou à gaz empoisonné quand on veut se faire plus discret.

UN MONDE À SAUVER

On en voit, du pays, dans *Syphon Filter*, même si ce n'est pas toujours les coins les plus balnéaires du globe...

ALASKA

□ Ce n'est pas le meilleur endroit pour bronzer, mais c'est là que débudent les missions des jeux PSP. Sortez la doudoune.

NEW YORK CITY, NEW YORK

□ Un lieu récurrent dans la série, avec un centre d'exposition, le laboratoire biologique de l'Agence, les rues de la ville...

HELSINKI, FINLANDE

□ Une succession de missions du jeu PSP *Dark Mirror* s'achève dans une grande bataille dans les quartiers généraux de l'Aerospace Integrated Technologies.

BIÉLORUSSIE

□ En tant que Cobra, on y va pour enquêter sur du bétail disparu, et pour découvrir que c'est évidemment lié au virus du Syphon Filter. Ça alors.

CARTHAGE, MICHIGAN

□ Dans *Omega Strain*, Cobra doit en premier lieu combattre une menace terroriste à Carthage, au fil de plusieurs missions.

DUBLIN, IRLANDE

□ Gabe retrouve le MI6 pour partir à l'assaut du SS Lorelai, où est entreposé le virus Syphon Filter.

ATLANTIQUE NORD

□ Dans *Omega Strain*, le joueur participe à une opération sur une plateforme pétrolière océanique, non sans rapport avec ce qui s'est passé dans *Syphon Filter 3*...

COLORADO

□ On part des Rocheuses pour traverser l'état dans un train qui terminera sa course dans un grand déraillement. Classique.

BOSNIE

□ Pour un virus qui ne devait à l'origine toucher que les USA, le Syphon Filter s'est vachement répandu en Europe, quand même...

ZURICH, SUISSE

□ Dans *Omega Strain*, Cobra accompagne le célèbre Gabe Logan au quartier général du méchant de service, Niculescu, pour prouver les liens entre ce dernier et le Syphon Filter.

PESCARA, ITALIE

□ Le virus se répand dans cette petite ville italienne. Le joueur part donc y enquêter, et finit logiquement par se battre contre la mafia locale.

WASHINGTON, DC

□ L'introduction du premier jeu pose tout de suite le décor : des terroristes ont envahi les rues de Washington, et Gabe doit aider à les combattre.

COSTA RICA

□ C'est ici que se déroule la scène d'ouverture du premier jeu, mais l'on n'y joue que dans une série de flashbacks de *Syphon Filter 3*.

IQUITOS, PÉROU

□ C'est ici que Gabe retrouve une vieille connaissance. Dommage que l'Amérique du Sud ne soit guère plus exploitée, dans la série. Trop de végétation, sans doute.

MPUMALANGA, AFRIQUE DU SUD

□ Si cette région du globe n'est pas directement intégrée à la narration des *Syphon Filter*, le personnage récurrent de Mujari y remplit une mission qui va l'impliquer dans l'intrigue globale.

MOSCOU, RUSSIE

□ Forcément, il fallait bien finir à Moscou, un jour où l'autre. Et évidemment, faire un tour dans une boîte de nuit, pour une virée qui, sans surprise, va mal se terminer...

SIBÉRIE

□ Encore un coin où on se les gèle. Et où l'on doit entrer et ressortir d'une prison. Ils n'en ont pas, des prisons comme ça, à Tahiti ?

KAZAKHSTAN

□ C'est au fin fond de sa base que vous allez affronter Rhoemer, le méchant du premier jeu. Avant, vous aurez aussi rempli des missions à Ruzovka et à Almaty.

TOKYO, JAPON

□ La capitale japonaise est le théâtre de quelques opérations, majoritairement de périlleuses missions d'assassinat.

KABUL, AFGHANISTAN

□ C'est là que Gabe et Lian Xing se rencontrent pour la première fois. Pas au Club Méd', vous vous doutez bien.

ABD AL KURI, SOMALIE

□ Si Gabe est du genre à s'amuser à chasser les pirates sur les côtes somaliennes, histoire de se détendre, il s'y retrouve cette fois pour aider l'USS St Helen.

AUSTRALIE

□ On aperçoit brièvement l'outback australien, où Lian examine des kangourous cobayes.

► et avec lui, Eidetic. "Quand je suis rentré, on a eu tout ce dont on avait besoin. Plus de temps, plus de budget, plus de confiance. On a continué et on a pu finir le jeu."

Syphon Filter sort sur PlayStation en février 1999, et si le jeu a son style bien à lui, mêlant infiltration, fusillades et liberté d'action, il est souvent comparé à *Metal Gear Solid*, sorti quelques mois plus tôt. Le jeu de Kojima a été un vrai coup dur, pour Eidetic : "Je ne peux pas vous dire à quel point *Metal Gear Solid* nous a ébranlés", se souvient Richard. "Quand on l'a vu à l'E3, on a tous pensé que l'histoire se répétait, comme avec *Bubsy 3D*. Les derniers mois ont été les pires. Je crois que je ne suis presque pas sorti du bureau les derniers temps."

Le bon accueil de *Syphon Filter* par la critique et le public efface heureusement le désespoir et la panique. "Je crois qu'on était les premiers surpris de ce bon accueil", nous confie Richard. "On était tous lessivés, certains qu'on allait se prendre des volées de bois vert quand les premiers tests allaient être publiés. Et puis, finalement, tout s'est bien passé. On a tous pris deux semaines de vacances pour se remettre, et on est rentrés pour se mettre au travail sur *Syphon Filter 2*."

Le succès immédiat de *Syphon Filter* ne laisse en effet aucun répit aux développeurs d'Eidetic :

Sony commande aussitôt une suite. "On n'avait pas de temps à perdre", se souvient Richard. "Dans *Syphon Filter 2*, on a juste voulu corriger tout ce qui n'allait



» [PlayStation] Les objectifs sont plus variés, dans *Syphon Filter 3*, donc les missions aussi !

pas dans le premier jeu. On a eu peu de temps pour le faire – moins d'un an. On a dû rusher. John Garvin, le designer, voulait par exemple qu'on améliore vraiment les animations. Dans *Syphon Filter 2*, les personnages ont par exemple de vrais nez polygonaux. Ça lui tenait méchamment à cœur. Les cinématiques sont plus spectaculaires, avec des ponts qui explosent, et autres trucs cool."

Le scénario est lui aussi plus travaillé, grâce à l'expérience acquise sur le premier jeu, les retours des utilisateurs et la plus grande confiance accordée par Sony à l'équipe. Richard veut de son côté ajouter plus d'éléments de gameplay et espère pouvoir contourner les limites contre lesquelles ils avaient auparavant buté. "J'aurais voulu mieux peupler les niveaux du jeu. Avec Jeff Ross, mon assistant, quand on voulait intégrer un chouette moment cinématique dans le premier *Syphon Filter*, on devait implorer les programmeurs pour qu'ils nous confient de leur temps. Pour le deuxième jeu, Mark Blank, le dirigeant d'Eidetic, a créé un langage de script et nous a appris à nous en servir pour contrôler ►

» [PlayStation] On peut tirer à travers certains objets solides, dans *Syphon Filter 3*. Un ajout bienvenu !



MISSIONS MÉMORABLES

L'aventure *Syphon Filter* réserve quelques beaux moments de grâce. Voici nos favoris.

LE COMBAT AU LANCE-FLAMMES

▢ Ce duel contre Anton Girdeux est bien rythmé et introduit le principe du tir dans le dos des ennemis lourdement protégés qui a fait pas mal son trou depuis. Le combat est assez difficile, et s'avère plutôt original pour l'époque.



FACE À L'HÉLICO

▢ Un combat tout aussi réussi que celui du même genre dans *Metal Gear Solid*. Après avoir escaladé un bâtiment, désactivé des missiles et s'être échappé par un silo, voilà qu'on doit en plus affronter un hélico ! C'est pas une vie, ma pauvre dame...



L'ASSASSINAT DU COMMANDANT

▢ Grâce au système de script de *Syphon Filter 2*, les développeurs ont pu construire des séquences très spectaculaires, mais aussi des scènes plus posées et plus réfléchies, comme celle-ci. L'objectif est d'assassiner un officier sans se faire remarquer. Pas évident.



LE TRAIN FOU

▢ Bien avant *Uncharted 2*, *Syphon Filter 2* met en scène une spectaculaire séquence en train à flanc de montagne. Le jeu est parsemé de scènes de ce type, mais celle-ci est sans doute la plus impressionnante de toutes.



COSTUME TROIS-PIÈCES

▢ La première mission de *Syphon Filter 3* est assez particulière, puisqu'elle ne jette pas directement le joueur dans le feu de l'action. On retrouve un Gabe Logan bien sapé qui entre dans sa chambre d'hôtel pour assassiner sa cible au fusil à lunette. Une séquence d'introduction aussi simple qu'efficace, pour un jeu d'espions.



LA MORT VENUE D'EN HAUT

▢ Après que le joueur se soit fait parachuter au début de *Syphon Filter 2*, il remet le couvert dans la mission d'introduction de Mujari où l'on se fait parachuter au-dessus d'une mine d'or. Sauf que cette fois, on peut choisir d'y aller tous flingues dehors ou de se poser discrètement pour éliminer les ennemis les uns après les autres.



► nous-mêmes les séquences scriptées. C'est pour ça que dès le départ, on voit des types se faire parachuter dans les niveaux. On a pu mettre en scène des impasses mexicaines, tout ce dont on avait envie !

Mais très vite, Richard modère cet enthousiasme. "Ce fut justement la plus grosse erreur de ma carrière dans le développement de jeux vidéo", soupire-t-il. "Mark nous a laissé trop de pouvoir."

Si Eidetic tient les délais pour la sortie prévue en mars 2000 et si *Syphon Filter 2* renoue avec le succès de son prédécesseur, Richard regrette de ne pas avoir eu "la maturité professionnelle pour réaliser que l'une des plus grandes forces de *Syphon Filter* était son imprévisibilité".

Cette débauche d'événements ne laisse en effet aucun répit au joueur et pire encore, ses déplacements sont limités pour ne pas s'écarter de toutes ces séquences scriptées. "Pour que toutes ces scènes incroyables se produisent, sans risquer que les joueurs les fichent en l'air et les rendent injouables, on a bridé le gameplay", explique Richard. "Il y a plein de moments de grâce dans *Syphon Filter 2*, mais le jeu est ultra-dirigiste et se joue sur des rails."

Malgré tout, les fans répondent à l'appel, et Eidetic veut être au rendez-vous dès



» [PSP] Dans *Combat Ops*, l'intégration de niveaux créés par les joueurs est un peu bizarre...

le départ pour la PS2 qui se dessine à l'horizon.

Entre-temps, Sony a racheté le studio fin 2000 et l'a rebaptisé Sony Bend – d'après le nom de la petite ville de l'Oregon où le studio est installé. Évidemment, ce rachat enflamme l'imagination de Richard et de son équipe, que les promesses de la nouvelle PlayStation font rêver. "À l'époque, on était tous accros à deux jeux : *Diablo* et *Counter-Strike*. Et tout comme je m'étais inspiré de *Tomb Raider* et de *GoldenEye*, avant, j'ai été influencé par *Diablo* et *Counter-Strike*."

Ce qui devait s'appeler *Syphon Filter Online* et sortir au lancement de la PS2 aurait aligné une longue liste d'éléments en avance sur leur temps : "Il devait y avoir des niveaux réalistes en 3D, générés aléatoirement", nous raconte Richard. "Ça devait être un jeu multi en *drop-in, drop-out*, avec une métacampagne, entièrement jouable en coopératif. Des éléments narratifs générés aléatoirement se mêlaient à des éléments scriptés. On pouvait tirer avec une arme dans chaque



» [PSP] De nouvelles mécaniques, comme la tyrolienne, font leur apparition dans *Dark Mirror*.

"ÇA A ÉTÉ LA PLUS GROSSE ERREUR DE MA CARRIÈRE DANS LE DÉVELOPPEMENT DE JEUX VIDÉO"

Richard Ham

main. On voulait intégrer plein de choses."

Le projet est sur la bonne voie, avec en prime une nouvelle IA qui évite les problèmes de *Syphon Filter 2*. "Tout allait bien", poursuit Richard, "et j'étais plus excité que jamais par ce développement."

Le problème, c'est que Sony, désormais propriétaire du studio, considère plutôt qu'il y a de la place pour un troisième *Syphon Filter* sur la première PlayStation. Le studio est donc poussé à basculer son projet de la PS2 à la PSOne et doit abandonner dans le même temps presque toutes les nouveautés prévues. "Je leur ai demandé s'ils étaient sérieux, je leur ai dit qu'on était allés trop loin pour faire machine arrière", nous raconte Richard, qui n'a justement pas cédé. S'il a aidé au lancement du projet, il a ensuite démissionné, et le développement a été confié à Jeff Ross. Le résultat est, sans grande surprise, un jeu confus, sabré pour tourner sur la première PlayStation. Conçu en huit petits mois, *Syphon Filter 3* est bien en deçà des deux premiers volets.

La marque *Syphon Filter* étant bien installée, les fans attendaient de nouveaux opus sur la console nouvelle génération.

"L'objectif central d'*Omega Strain*, c'était vraiment de faire un jeu *online*," nous dit Scott Youngblood, *senior designer* du projet. "On a lourdement investi dans cette technologie pour le faire."

Reprenant des idées que Richard aurait voulu intégrer, la nouvelle génération de *Syphon Filter* se joue donc en ligne, reprenant une structure de mission familière, et jouable en coopératif sur Internet. "Pour moi, ce fut un grand pas en avant pour le multijoueur, et le développement du jeu a été à la fois captivant et plein de défis", nous dit Scott. "Au lieu d'avoir des missions en solo ou en écran partagé, on a dû partir du fait que chaque participant jouait de son côté sur sa propre console. Autant dire que ça compliquait pas mal les choses et que ça multipliait les risques que ça se passe mal!"

L'idée étant encore neuve, l'équipe de développement peine à trouver le bon équilibre. Scott explique qu'il y a eu pas mal de tâtonnements et de tests, mais que ça n'a pas suffi : "On ne peut pas repérer tous les problèmes potentiels, sauf avec des milliers de testeurs", ajoute-t-il. "Rien que de faire tourner le jeu de façon fluide, ça a été un défi. On a dû régler beaucoup de choses au cas par cas, pour l'architecture des niveaux, pour les ennemis, etc. On aurait aimé avoir plus de temps pour peaufiner tout ça. On concevait des niveaux jouables, mais on aurait voulu avoir le temps de les rendre plus funs."

La PS2 ne sera finalement pas la machine connectée dont rêvait Sony, et *Omega Strain* en paye évidemment le prix. Son design est non seulement divisé entre

le solo et le multijoueur, mais étant donné que la majorité des utilisateurs ne jouaient que la partie solo, l'expérience les a souvent déçus. "C'était un jeu assez expérimental", nous dit Scott. "Personne n'avait encore vraiment fait ce genre de choses sur console, et on ne savait pas vraiment si ce serait bien accueilli."

Après un an et demi de développement, *Syphon Filter : Omega Strain* sort en mai 2004 sur PS2, sans grand succès, certainement à cause de ses compromis visant à séduire un plus large public, mais qui plombent à la fois le côté solo du jeu et sa partie multijoueur. En outre, *SOCOM*, qui a établi deux ans plus tôt les standards du multijoueur sur PlayStation et la tonalité de ce genre d'expériences sur PS2, n'a pas non plus aidé.

L'action explosive de *Syphon Filter* s'est muée en combat tactique plus posé. Tout comme *Bubsy 3D* s'est fait atomiser par *Mario 64*, tout comme *Syphon Filter* a dû souffrir la comparaison avec *Metal Gear Solid*, la franchise et ses développeurs essuient un nouveau revers.

Peut-être est-ce pourquoi les deux derniers opus reviennent aux fondamentaux de la série.

Au lieu d'essayer de mélanger les genres, le titre suivant, *Dark Mirror*, sépare totalement les composantes solo et multi. "On a compris avec *Omega Strain* que ce genre de multi ne marchait pas, donc a pris du recul et on a réfléchi à ce qu'on pourrait imaginer pour une bonne expérience *Syphon Filter* en multi." Deux designers sont en charge du projet – Scott travaille sur le multi et Ron Allen

IL ÉTAIT UNE FOIS SYPHON FILTER

» [PS2] Si les graphismes et les détails périphériques sont impressionnants, dans *Omega Strain*, le moteur de jeu plus ouvert a été difficile à mettre au point.



» [PSP] Il a fallu attendre longtemps avant de revoir un bon vieux niveau sous-marin dans un *Syphon Filter*!

s'occupe du solo – pour concevoir deux modes de jeu indépendants. Le solo reprend les éléments qui marchaient dans les premiers jeux, tandis que Scott s'inspire des standards adoptés par la scène multi online. La grande différence, c'est le passage sur PSP.

"C'est une décision du studio", nous dit Scott. "On a toujours voulu faire des jeux sur les nouveaux supports. Le plus gros défi a été d'adapter le jeu à un petit écran. Certaines choses ont dû être accentuées pour qu'elles soient plus visibles. Mais sinon, il n'y a pas tellement de différences, entre le développement PSP et PS2."

Sony Bend sort le jeu sur PSP en 2006, mais l'adapte également sur PS2 un an plus tard, avec une résolution plus élevée. Il en sera de même pour le dernier volet en date de la série, *Logan's Shadow*, sorti sur PSP en 2007, dans la droite lignée de son prédécesseur, parallèlement à *Combat Ops*. Ce titre purement multijoueur, en marge des 'vrais' *Syphon Filter*, propose aux joueurs de créer et de partager leurs propres missions. En dépit de la qualité de ces trois derniers titres, la marque *Syphon Filter* n'a pas soulevé autant d'engouement que d'autres, et malgré les rumeurs récurrentes et persistantes, on n'a plus officiellement entendu parler de *Syphon Filter* depuis. Reste qu'une grosse partie de l'équipe Eidetic d'origine travaille toujours chez Sony Bend, au boulot sur *Days Gone*, très attendu. Espérons juste que la 'malédiction Eidetic' ne le frappe pas à son tour! ★

» [PS2] Ce n'est pas parce qu'on change de génération de machines qu'il faut obligatoirement bousculer le gameplay établi...



LES Des jeux qui ne sont jamais sortis des salles d'arcade IRREDUCTIBLES



THE MAZE OF THE KINGS

DÉVELOPPEUR : HITMAKER/CRAZY GAMES ANNÉE : 2002 GENRE : TIR AU LIGHTGUN

On a croisé assez de zombies, d'animaux sauvages et de militaires dans nos jeux vidéo pour en faire une indigestion, mais les momies et autres créatures des mythes antiques égyptiens sont plus rares. *The Maze Of The Kings* propose à tous ceux qui sont en manque de bandelettes d'incarner un chasseur de trésors parti explorer des pyramides, évidemment pleines de gardes-squelettes, de bestioles peu ragoûtantes et de boss hiéroglyphiques.

Le concept vient de Shinya Nishigaki de Crazy Games, qui voulait faire un jeu d'arcade d'horreur après avoir signé *Illbleed* et *Blue Stinger* sur Dreamcast. Dans l'équipe de Hitmaker, on trouvait également le réalisateur de la borne d'arcade *The Lost World : Jurassic Park*, Shinichi Ogasawara.

On commence la partie en sélectionnant une arme (les plus puissantes doivent être rechargées plus souvent) et un objet spécial. Puis on vous jette face à des assauts incessants de cadavres ambulants, créatures ignobles et autres animaux mythologiques, à abattre pour espérer survivre. Votre score dépend cependant beaucoup des trésors à récupérer en tirant sur des jarres et autres contenants. En tirant plusieurs fois sur les plus gros trésors avant qu'ils ne disparaissent, vous engrangez plus de points, mais vous prenez le risque d'être attaqué dans le même temps. Le gros point fort de *The Maze Of The Kings* est son côté aléatoire : à chaque partie, on traverse des salles différentes, ce qui évidemment améliore la rejouabilité de ce titre.

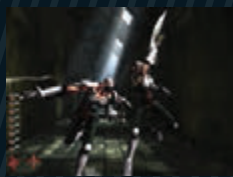
On comprend cependant pourquoi le jeu n'a jamais été adapté sur Dreamcast : il était un peu tard pour cela, en 2002, même si un portage depuis la NAOMI n'aurait pas été très compliqué. Par contre, on se demande pourquoi *The Maze Of The Kings* n'a pas eu droit à des versions PS2 ou Xbox, vu que Sega a édité plusieurs jeux de tir au lightgun sur ces supports et que celui-ci n'est pas pire qu'un *The House Of The Dead III* – même si le titre de ce dernier était sans doute plus porteur.

ALTERNATIVE CONVERTIE

VAMPIRE NIGHT

2001

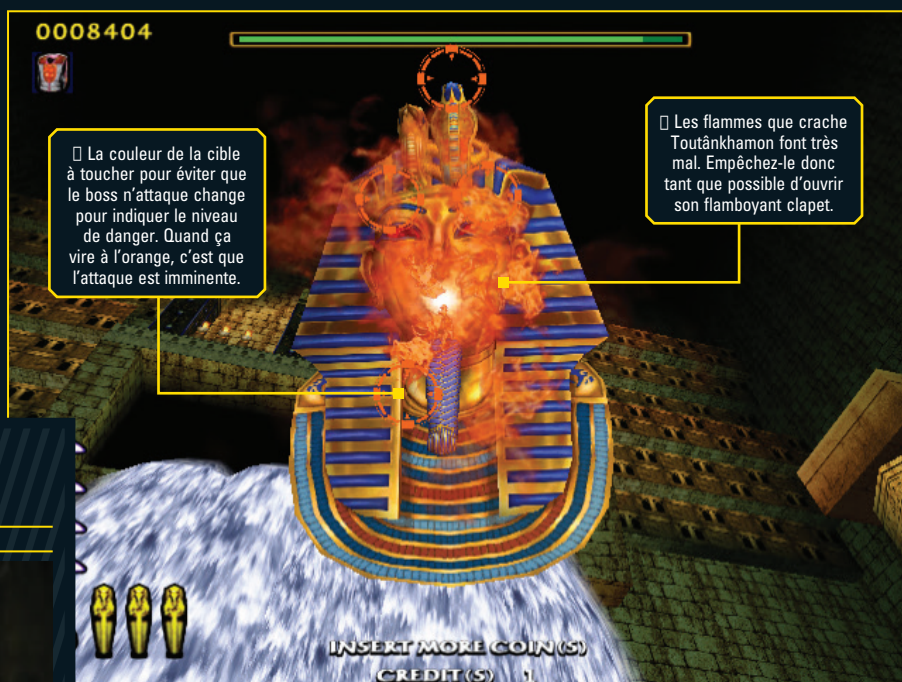
Namco et WOW Entertainment ont collaboré sur cet autre jeu de tir à l'ambiance surnaturelle, mais sans zombies. Un très bon jeu, mais aussi un jeu bien difficile. Si vous y jouez sur PS2, on vous conseille très chaudement de sortir le G-Con 2.



0000000

Ces jarres renferment des objets qui rapportent des points. C'est d'ailleurs la seule façon de booster un peu son score, donc tirez dessus dès que vous en avez l'occasion.

Les ennemis ne sont pas très subtils : ils foncent droit sur vous pour vous poignarder ou vous mordre. Le problème, c'est qu'ils sont rapides et nombreux.



0008404

La couleur de la cible à toucher pour éviter que le boss n'attaque change pour indiquer le niveau de danger. Quand ça vire à l'orange, c'est que l'attaque est imminente.

Les flammes que crache Toutânkhamon font très mal. Empêchez-le donc tant que possible d'ouvrir son flamboyant clapet.

INSERT MORE COIN(S)
CREDIT(S) 1

EVOLUTION SOCCER

DÉVELOPPEUR : EVOGA/BREZZASOFT ANNÉE : 2001 GENRE : SPORT

Non, ce n'est pas une erreur : c'est bien un jeu de foot en 2D datant de 2001. Le système Brezzasoft Crystal était censé remplacer la Neo-Geo MVS, alors très populaire sur le marché sud-américain grâce à son bas coût. Ce jeu de sport plutôt décent a été codéveloppé par le studio mexicain Evoga et Brezzasoft, l'éphémère successeur de SNK, mais on ne trouve personne qui ait travaillé

sur l'excellente série des *Super Sidekicks* au sein de l'équipe de développement, étrangement.

La prise en main d'*Evolution Soccer* est proche de celle des *Super Sidekicks* : les matchs sont rapides et l'arbitre très tolérant envers les fautes. On trouve aussi une jauge de super, comme dans les jeux de combat, et chaque capitaine d'équipe a ses propres coups spéciaux (là encore, à la sauce jeu de combat). En déclenchant le spécial au bon moment, vous balancez une praline surpuissante qui a toutes les chances de finir dans les filets.

Evolution Soccer n'est pas un mauvais jeu, mais on devine pourquoi il n'a jamais été porté sur console : il était conçu pour un marché bien spécifique, et n'aurait sans doute pas trouvé d'adepte s'il s'était aventuré en dehors.



» [Arcade] Le capitaine de l'équipe anglaise court vers la surface de réparation sans coup spécial chargé. Ce n'est pas très malin.

ALTERNATIVE CONVERTIE

VIRTUA STRIKER 2 VER 2000

1999

À l'autre extrémité du spectre technique, le jeu de foot en 3D de Sega n'a pas de coups spéciaux, mais les effets d'arc-en-ciel des replays sont jolis tout plein. C'est aussi dispo sur Dreamcast.



ALTERNATIVE CONVERTIE

METAL SLUG X

1999

C'est *Metal Slug 2* remixé et corrigé : les ralentissements qui entachaient l'original sont de l'histoire ancienne et il y a plein d'ajouts à découvrir. Le jeu est dispo sur Neo-Geo et PlayStation, dans la compilation *Metal Slug Anthology* sur PS2, PSP et Wii et en téléchargement sur la plupart des supports modernes.



DOLPHIN BLUE

DÉVELOPPEUR : SAMMY ANNÉE : 2003 GENRE : RUN-AND-GUN

Pourquoi essayer d'innover ou de faire preuve d'originalité, alors qu'on peut très bien se contenter de pomper les idées des copains?

Difficile d'imaginer que ce n'est pas ce qu'a voulu faire Sammy avec *Dolphin Blue*, qui s'inspire plus qu'ostensiblement de *Metal Slug*. Le game design est très similaire, de la manière dont votre personnage sort son couteau pour tuer les ennemis au contact aux différents power-ups disponibles, même si ceux-ci se récupèrent dans des tonneaux – et non sur des prisonniers – et que les grenades en nombre limité sont ici remplacées par une attaque spéciale rechargeable.

Thème aquatique oblige, il y a plusieurs sections sous l'eau, à la nage ou à dos de dauphin,



» [Arcade] Grâce à une attaque chargée, notre héros s'envole pour faire pleuvoir les coups sur ses ennemis.

dont un stage qui reproduit le combat contre le cuirassé géant de *R-Type*, mais avec un énorme sous-marin. C'est bien là le gros défaut de *Dolphin Blue* : son manque d'idées et le fait qu'il n'arrive d'aucune façon à la cheville de ses modèles. Le jeu souffre aussi de ralentissements majeurs, mais les fans du genre le trouveront peut-être amusant.

DÉPASSE PAS LES BORNES

THE NEXT SPACE

DÉVELOPPEUR : SNK ANNÉE : 1989 GENRE : SHOOT-'EM-UP

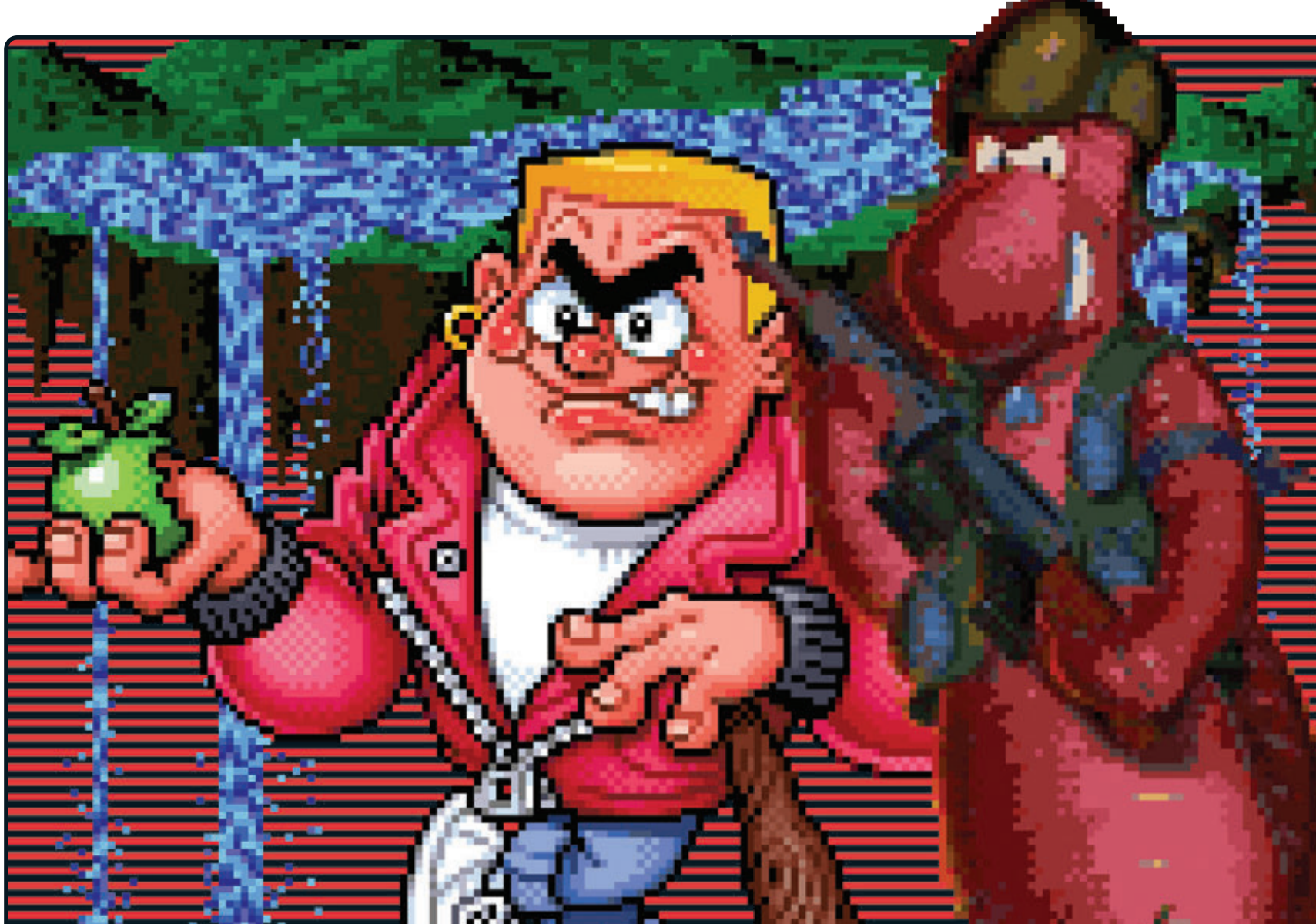
Parfois, on tombe sur un jeu qui aurait été tout à fait potable des années plus tôt, mais plus vraiment au moment où il est sorti. C'est le cas de *The Next Space*. Si au début des années 80, il était tout à fait acceptable de trouver un shoot-'em-up dont tous les stages affichent le même fond étoilé, avec des petits ennemis menant à un gros boss, le genre avait considérablement évolué en 1989.

La principale particularité de *The Next Space* se cantonne à son large

éventail de neuf armes secondaires, de la bombe à retardement aux tirs à tête chercheuse, récupérables en ramassant des icônes dont on change le type en tirant dessus. Le jeu en balance malheureusement des brouettes à l'écran, protégeant par la même occasion les ennemis de vos tirs.

Tout ce que propose *The Next Space* avait déjà été fait en arcade des années plus tôt. En bref, ça n'a dû captiver que les nostalgiques des vieux shoot-'em-ups allergiques aux évolutions du genre.





Regarde, ça charge!

L'art de l'écran de chargement 16-bits

Les machines de l'ère 16-bits sont plus puissantes. Leur résolution et leurs palettes de couleurs sont meilleures, mais les écrans de chargement sont toujours là! Nous avons discuté avec de grands noms de l'époque pour savoir comment ils ont conçu certains des plus célèbres de ces écrans de chargement...



La disquette glisse en place avec un petit cliquetis. La tête de lecture ronfle, les données affluent, et l'écran de chargement 16-bits apparaît à l'écran. Si les temps de chargement sont souvent plus courts que pour les jeux de précédente génération – surtout ceux qui étaient encore sur cassettes –, le premier contact est encore le même : un logo, une image qui donne le ton, qui donne envie, qui promet.

Les pixels doubles ne sont plus,

les couleurs se gèrent désormais autrement, avec les *bitplanes* – des sections mémoire qui spécifient la couleur d'une image. Plus il y a de *bitplanes*, plus il y a de couleurs.

L'Atari ST et l'Amiga ayant la même résolution, les mêmes images sont souvent partagées entre les deux supports, comme se souvient Simon Phipps, graphiste chez Core Design : "Je faisais tout sur ST en mode 16 couleurs et j'importais sur Amiga. Moins j'avais à frayer avec l'Amiga et son interface, mieux je me portais !"

Simon Butler d'Ocean Software était plus pragmatique : "Je n'ai jamais fait deux *sets* de graphismes, donc quelle que soit la version que je créais en premier, je la repiquais sur l'autre machine 16-bits. Je me cantonnais à la résolution native de 320x200."

"En ce qui me concerne", nous dit Jim Sachs, "je créais toutes mes images sur Amiga, puis je réduisais en 16 couleurs sur l'Atari ST. Mais je travaillais peu sur l'Atari – 95 % de mon boulot, c'était sur Amiga."

Qui dit nouveaux supports dit



» [Atari ST] Les cycles de palette permettent d'animer cette image de démo de *Deluxe Paint*.

nouvelles techniques. "Avant que ça devienne courant, j'avais commencé à faire de l'*antialiasing* pour que les diagonales et les courbes aient l'air plus lisses", nous raconte Andrew Morris, cofondateur de Magnetic Fields. "Je travaillais en 300x200, ou 320x256, la résolution que tout le monde utilisait pour les jeux, avec une belle palette de couleurs. On avait plus de liberté que pour les graphismes en jeu. Ceci dit, sur Amiga, on a exploité les



» Jim Sachs, vétéran de l'US Air Force, est connu pour son travail sur les graphismes de *Defender of The Crown*.

» [Amiga] L'écran-titre de *Kid Chaos* se sert des instructions de balayage *copperlist* pour afficher plus de couleurs et des nuages en mouvement.



CHACUN SES OUTILS

Quels programmes les graphistes 16-bis utilisaient-ils pour concevoir leurs œuvres ?

Beaucoup de graphistes vénèrent *Deluxe Paint*, un programme basé sur l'outil graphique *Prism* utilisé en interne chez Electronic Arts. Le programme est sorti sur Amiga, Atari ST et DOS et s'est pas mal démocratisé dans le milieu du jeu vidéo. Le format de fichier IFF était censé standardiser les formats de fichiers graphiques et audio, afin de faciliter les échanges entre sociétés. Pour la petite histoire, Guybrush Threepwood, le héros des *Monkey Island*, tient son nom de guybrush.bbm – le fichier image d'un type ('guy') sauvegardé comme pinceau ('brush').

D'autres programmes étaient aussi disponibles sur ST, comme une version de *Neochrome* présente sur les premiers disques système. *Degas* (et sa suite *Degas Élite*) est cependant le programme artistique le plus connu sur ST. Le programme de Tom Hudson, dont le nom est l'acronyme de *Design & Entertainment Graphic Arts System* ('Système d'arts graphiques pour le design et les loisirs'), permettait de travailler sur plusieurs écrans en mémoire et avait son propre format de fichiers avec et sans compression.



» [Atari ST] Les nombreux outils et réglages de la première version de *Degas*.

» Simon Butler (à gauche) a commencé chez Imagine Software avant d'entrer chez Ocean.

» Andrew Morris (à droite) a fait ses armes chez Mr Chip Software avant de fonder sa propre société avec Shaun Southern, Magnetic Fields.

» [Atari ST] *Magic Mountain*, une image de démonstration de *Degas*.

► *copper lists* (des instructions dédiées du processeur graphique) pour faire des décors avec plus de 100 couleurs, dans *Kid Chaos*. Ça prenait des plombes à faire et c'était un vrai cauchemar, de les faire section par section.

"Je me souviens tout particulièrement de mon premier écran de chargement, pour *Masters Of The Universe*", nous raconte Simon Phipps. "J'avais pris une grande feuille de papier calque sur laquelle j'avais tracé une grille très fine, et je l'avais placée sur l'affiche du film. J'ai passé deux ou trois jours à la reproduire méthodiquement, ligne par ligne, pixel par pixel. Le résultat est bien meilleur que si j'avais essayé de la reproduire à main levée."

Jim Sachs, célèbre pour les graphismes de *Defender Of The Crown* de Cinemaware, avait développé ses propres techniques : "J'ai passé des heures et des heures à dessiner des images, pixel par pixel. J'ai aussi pas mal expérimenté avec les cycles de palette, grâce auxquels j'ai réussi à obtenir des effets d'eau, de feu et de métal convenables. J'ai pas mal changé d'outils graphiques. J'ai commencé avec *Graphicraft*, puis j'ai enchaîné avec *Aegis Images* (les deux logiciels étaient très similaires), avant de passer sur *Deluxe Paint* quand c'est

sorti. Et plus tard, j'ai basculé sur *Brilliance*."

Stoo Cambridge, qui a travaillé chez Sensible Software pendant son âge d'or, était lui aussi adepte de *Brilliance* : "J'ai été immédiatement impressionné par les fonctionnalités de la démo – en plus, c'était les mêmes raccourcis clavier que sur *Deluxe Paint*. J'ai tout de suite été conquis !"

"*Deluxe Paint* sur Amiga était tellement puissant que vous n'aviez besoin de rien d'autre", nous dit Simon Butler. "C'était une autre paire de manches, sur ST. *Degas* ne gérait que les graphismes statiques, donc pour mes animations, je basculais entre huit écrans avec les touches de fonction, et je vérifiais le résultat en glissant mon doigt sur ces touches."

La plupart de nos intervenants travaillaient en général directement sur écran, ne partant qu'assez rarement de croquis. Mais il leur fallait parfois se documenter : "Pour *Defender Of The Crown*, Kellyn Beeck m'avait envoyé des documents de référence, et j'en ai cherché aussi de mon côté", nous raconte Jim Sachs. "Pour des trucs comme les côtes de mailles, l'architecture des châteaux, etc."

Simon Phipps travaillait souvent avec des croquis, comme celui pour la jaquette de *Rick Dangerous 2*. "La plupart des gens de mon équipe copiaient éhontément des images de catalogues et de magazines, souvent un peu rigides. Je ne donnerai pas de nom, mais

un jour, un producteur m'a dit qu'il fallait toujours choisir des filles avec de gros nichons. C'était une autre époque... Je travaillais souvent directement à l'écran, mais parfois, je recopiais ou j'adaptais l'illustration de la boîte. L'écran de chargement de *Lotus Esprit Turbo Challenge* est par exemple basé sur une photo de voiture que j'avais prise, et Gremlin l'a tellement aimée qu'ils l'ont repris pour la boîte. L'écran de *Kid Chaos* mélange l'image de la jaquette et un de mes arrière-plans multicolores."

"Pour certains de mes premiers écrans, je suis parti de rien, vu que la jaquette était rarement faite avant que le jeu soit terminé", nous dit Stoo. "Parfois, je commençais sur papier, pour poser les bases de la composition. C'était des gribouillages sur un carnet, très loin du résultat final. C'était juste pour me guider."

Si les consoles 16-bits chargeaient instantanément, les jeux n'en avaient pas moins droit à leur écran-titre. La SNES est célèbre pour son Mode 7, mais est aussi connue pour son mode haute résolution trop peu exploité. La Mega Drive avait plusieurs ►

» [Amiga] Simon Phipps a tracé une grille sur l'affiche du film pour la reproduire.



» [Amiga] Certaines images de *Defender Of The Crown* sont vraiment sublimes.



MON ÉCRAN EST PLUS BEAU QUE LE TIEN

Comparons les différents supports 16-bits...

ATARI ST

Mode basse résolution :

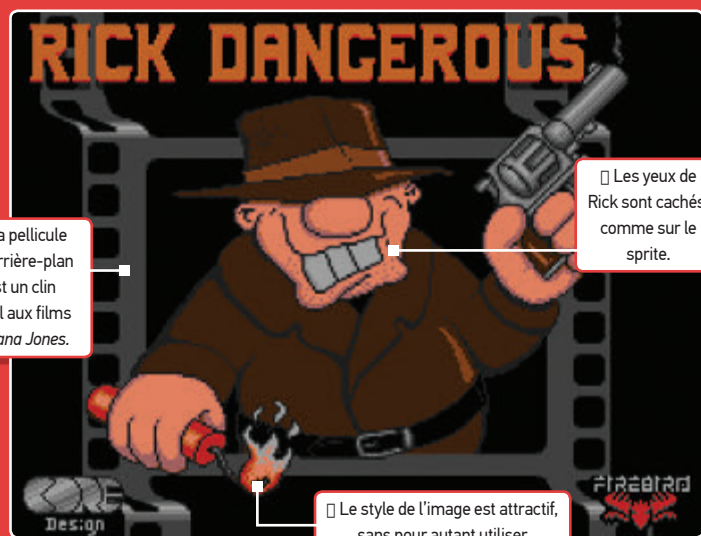
- Résolution : 320x200 (PAL et NTSC)
- Pixels carrés
- 16 couleurs sur une palette de 512 (4 bitplanes)

Mode résolution moyenne :

- Résolution : 640x200 (PAL et NTSC)
- Pixels carrés
- 4 couleurs

Mode haute résolution :

- Résolution : 640x200 (PAL et NTSC)
- Pixels carrés
- Monochrome
- Moniteur dédié requis



□ La pellicule en arrière-plan est un clin d'œil aux films Indiana Jones.

□ Les yeux de Rick sont cachés, comme sur le sprite.

□ Le style de l'image est attractif, sans pour autant utiliser énormément de couleurs.

MEGA DRIVE

Mode progressif (H40) :

- 320x240 (PAL), 320x224 (NTSC)
- Pixels carrés
- Jusqu'à 61 couleurs à l'écran sur une palette de 512

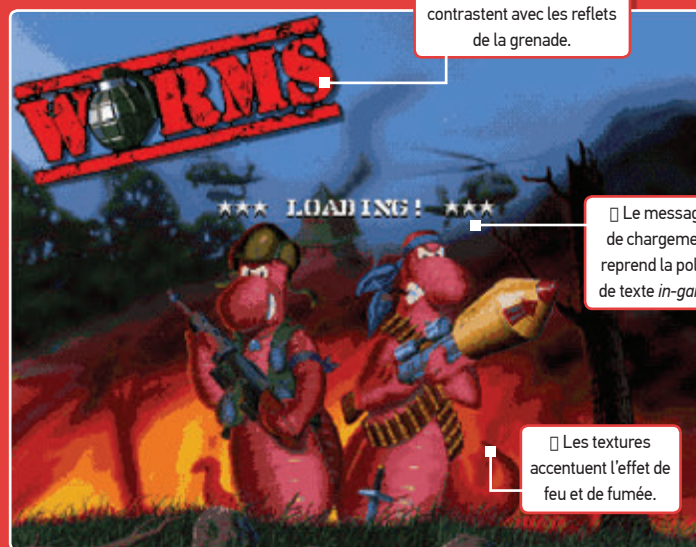
- Le mode entrelacé double la résolution verticale, mais réduit le nombre de sprites.
- Le mode shadow/highlight et les cycles de palette (4 rangées de 16) permettent d'augmenter le nombre de couleurs apparentes.



□ L'arrière-plan est un dégradé allant du bleu vers le vert sombre.

□ Le dégradé est également très progressif sur le titre.

□ La nageoire immergée est fort bien dessinée.



□ Les ombres du logo contrastent avec les reflets de la grenade.

□ Le message de chargement reprend la police de texte in-game.

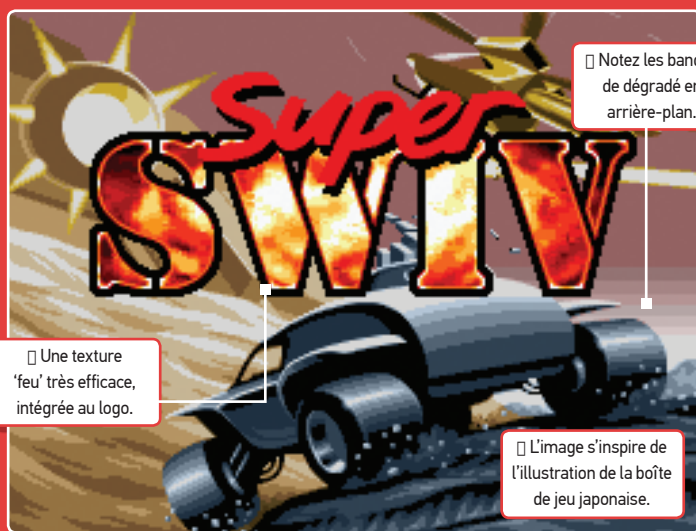
□ Les textures accentuent l'effet de feu et de fumée.

AMIGA

Mode OCS (Original Chip Set) :

- 320x256 (PAL, sans overscan), 320x200 (NTSC, sans overscan)
- Pixels carrés
- Jusqu'à 32 couleurs sur une palette de 4096 (5 bitplanes)
- Le mode entrelacé permet une résolution plus élevée (640x512 en PAL).

- Le coprocesseur Copper permet de changer de mode graphique en divisant l'écran.
- Le mode overscan permet d'étendre la zone écran (jusqu'à 704x576 en PAL).
- Le mode HAM (Hold And Modify) utilise 6 bitplanes et peut en théorie afficher simultanément les 4096 couleurs de la palette.



□ Notez les bandes de dégradé en arrière-plan.

□ Une texture 'feu' très efficace, intégrée au logo.

□ L'image s'inspire de l'illustration de la boîte de jeu japonaise.

SUPER NINTENDO

Mode standard :

- 256x224 (PAL et NTSC)
- Pixels carrés
- Jusqu'à 256 couleurs (en théorie, par scanline) sur une palette de 32.768 couleurs
- Le Mode 7 permet d'afficher jusqu'à 256 couleurs par tuile d'arrière-plan.

- L'accès à la RAM vidéo peut causer des clignotements.
- La haute résolution double l'écran en 512x448, mais elle n'est pas disponible dans tous les modes. Son utilisation en jeu est très limitée en pratique.

QUESTIONS À STOO CAMBRIDGE

Le graphiste de Sensible Software parle de ses œuvres et du passage au support console...

De quels logos êtes-vous le plus fier, parmi ceux que vous avez conçus ?

Il y a celui de Hawk, qui éditait *The Executioner*. On m'avait filé un scan basse qualité de leur logo, que j'ai dû nettoyer, corriger et coloriser sous *Deluxe Paint*. J'avais opté pour le mode EHB (*Extra Half-Brite*, 64 couleurs), pour imiter le rendu 'aérographe' du logo d'origine. Et si je ne suis pas crédité pour ça, j'ai aussi créé le petit logo Sensible sur *Sensible Soccer* et aussi le gros logo Sensible dans *Cannon Fodder*.

Vous a-t-on imposé des restrictions ?

Pour *Feudal Lords*, un jeu de stratégie médiéval sur Amiga et Atari ST, j'ai dû faire des mini-écrans pour les événements, très petits et pour lesquels je n'avais droit qu'à 9 couleurs. C'était à la fois difficile et amusant. C'était développé pour le ST, avant d'être porté plus tard sur Amiga.

Avez-vous travaillé sur des consoles 16-bits de l'époque ?

J'ai travaillé sur la Mega Drive et sur la SNES, et je les adorais toutes les deux. Le portage Mega Drive de *Mega Lo Mania* a été développé en interne, donc j'ai pu bien voir comment la machine fonctionnait. Les écrans d'intro Amiga avaient été faits par Jo Walker en mode 32 couleurs et stockés en bitmap, ce qui n'était pas compatible avec la Mega Drive, où tout est composé de tuiles de 8 sur 8 et où la RAM vidéo est très limitée. Mais il y a deux couches 16-couleurs qu'on peut combiner pour donner l'illusion qu'on a 31 couleurs à l'écran (la couleur 0, c'est la transparence). J'ai divisé les couleurs de l'image d'origine et je l'ai sauvée en deux versions : la première avec les 16 premières couleurs, l'autre avec les 16 autres. Elles étaient ensuite superposées en jeu.



» [Mega Drive] Les artistes ont exploité toutes sortes de techniques pour créer ce genre d'image.



» [Amiga] C'est toujours plus sympa quand une jolie image nous demande de changer de disquette.

► plans pour faciliter le scrolling, parmi d'autres astuces, comme les cycles de palette. "J'ai passé presque un an et demi à redessiner tous les graphismes de *Wolfchild* avec plus de couleurs", nous raconte Simon Phipps. "Plus de couleurs pour la version Mega Drive, et encore plus pour la SNES." "C'était un vrai bol d'air, de travailler pour les consoles", ajoute Simon Butler. "Il y avait des restrictions, mais elles étaient quand même moins astreignantes."

Les logos faisaient aussi partie intégrante de l'expérience, et certains sont ainsi devenus très familiers, voire symboliques, comme la chouette de Psygnosis, le violet de la Team17 ou les lettres peintes de Sensible Software.

"Tout le monde rivalisait pour avoir le plus beau logo Ocean, mais personnellement, ça ne m'intéressait pas", s'amuse Simon Butler. "Je n'ai jamais été un expert en design de logo, je laissais ça à des gens plus qualifiés !"

N'oublions pas non plus les écrans de changement de disquette, de plus en plus courants au fur et à mesure que les jeux se faisaient de plus en plus consistants. On se souvient

notamment du squelette animé de *Barbarian II* et de l'image de Stoo pour *Cannon Fodder 2*, basée sur une affiche de recrutement de la Première Guerre mondiale.

Nombre de jeux ont des images d'introduction statiques ou animées. "Pour *Switchblade*, j'avais fait une suite de panneaux animés, façon BD", se souvient Simon Phipps, "et tout un tas d'animations délirantes pour *Monty Python's Flying Circus*, pour lesquelles j'ai dû écrire moi-même un programme pour les lire. J'ai aussi dû refaire entièrement mon animation très 'dessin animé' pour la version Mega-CD de *Wolfchild*. Une bonne chose, vu que je m'étais amélioré en dessin et en animation, entre-temps."

Simon Butler se souvient tout particulièrement de l'introduction d'*Addams Family* sur SNES : "Je n'avais encore jamais fait de séquence d'écrans, mais j'ai conçu celle avec *La Chose* sur Amiga, et je dois dire que je n'en suis pas extrêmement fier. J'ai travaillé à partir de photos de ma propre main, et j'ai en gros dessiné chaque image de la séquence."

"Je me souviens surtout des



» Simon Phipps (à gauche) et Stoo Cambridge (à droite) ont tous deux signé de superbes écrans de chargement 16-bits.

séquences que j'ai faites pour *Ports of Call*, *Arazok's Tomb*, *Defender of the Crown I* et *Defender of the Crown II*, *Centurion* et *Ultrabots* (un jeu PC, mais j'ai fait les animations sur Amiga)", nous dit Jim.

Bien sûr, les écrans de chargement n'étaient pas une priorité pendant le développement, et ils étaient donc souvent conçus au dernier moment. "La plupart des écrans de chargement demandaient un ou deux jours de travail", nous dit Simon Phipps.

"J'ai bossé sur des produits où l'écran-titre était fait en même temps que les graphismes de jeu, mais par une autre personne", se rappelle Simon Butler. "Dessiner en plein écran, ça avait un côté thérapeutique, après les sprites et les tuiles. C'était une pause bienvenue dans le développement graphique 'normal' d'un jeu."

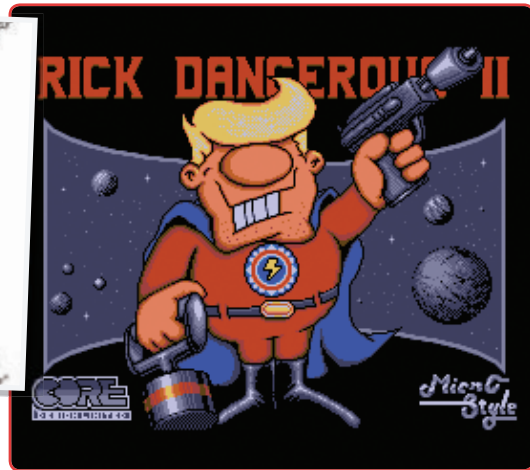
Jim Sachs nous explique qu'il lui fallait en moyenne une semaine de travail pour chaque écran. "On me donnait généralement une liste d'images, à faire dans l'ordre qui me plaisait", ajoute-t-il.

"Les écrans de chargement étaient souvent considérés comme secondaires", nous dit Andrew. "Je m'efforçais pourtant de faire de mon mieux, dans le temps qui m'était imparti, car je considérais qu'ils véhiculaient l'ambiance du jeu, qu'ils en donnaient le ton."

Stoo évoque lui aussi le manque de temps pour concevoir les écrans de chargement : "Ç'aurait été chouette de pouvoir passer plus de



» [Atari ST] Simon Phipps a gardé le dessin qui a servi de modèle pour l'écran de chargement de *Rick Dangerous II*.



“C’était un tel bonheur de travailler sur *Deluxe Paint* qu’on n’imaginait pas faire autrement”

Simon Butler

temps dessus, mais généralement, il fallait les faire très vite, pour pas cher. Ça dépendait de l'urgence, mais ça me prenait en général pas plus d'un ou deux jours.”

“Je me suis bien amusé sur les images de *Rick Dangerous* et de *Rick Dangerous 2*”, se souvient Simon Phipps. “Si vous regardez bien, le premier rend hommage au cinéma en noir et blanc, et le second à l'ère du CinémaScope.”

“J’ai adoré faire toutes ces images”, nous dit Jim. “Quoique j’avoue avoir détesté l’écran de *Roger Rabbit*. Le film n’était pas encore sorti et je ne savais pas vraiment à quoi ressemblait le personnage. La seule chose que j’ai pu trouver, c’était une peluche, et mes premiers essais ne ressemblaient pas vraiment au personnage du film, mais à cette peluche. Et puis, je regrette aussi que le projet de jeu basé sur le film *20.000 Lieues sous les mers* n’ait pas abouti. J’ai passé des années dessus, à faire des illustrations et des animations. Et puis, Disney a tout annulé.”

Au fait, que pensent nos graphistes de la guéguerre Amiga/ Atari ST qui faisait rage à l’époque (et encore un peu aujourd’hui, d’ailleurs...)?

“Moi, je préférerais l’Atari ST, de loin !”, nous dit Simon Phipps. “Je faisais tout sur ST et j’exportais les données sur Amiga.”

Simon Butler, lui, avoue avoir

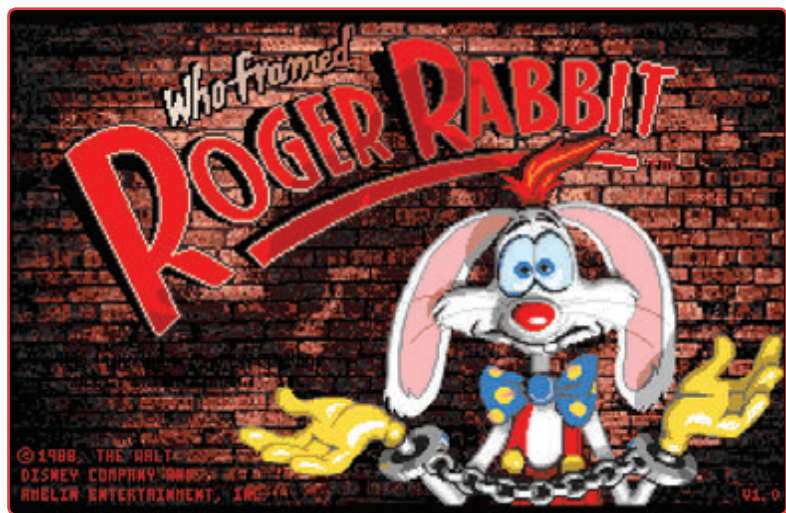
changé d’allégeance en cours de route : “J’ai commencé sur les micros 16-bits avec le ST. J’avais conscience de ses limites, mais je l’aimais bien. Je savais que l’Amiga était supérieur, du moins du côté des graphismes, mais ça me hérissait, allez savoir pourquoi. Le bruit de son lecteur de disquettes me rendait dingue. Je sais que c’est bête, mais pour moi, c’était comme un robinet qui goutte, ça me tapait sur les nerfs. Mais à la fin de ma carrière 16-bits, j’étais passé dans le camp de l’Amiga. C’était un tel bonheur de travailler sur *Deluxe Paint* qu’on n’imaginait pas faire autrement. J’ai dû faire avec le bruit des disquettes.”

“L’Amiga était meilleur en tous points”, affirme Andrew Morris. “Le ST venait après. À part pour un ou deux jeux de mes débuts, je faisais tout sur Amiga et j’exportais sur ST, parfois en réduisant la qualité à cause des limitations de l’Atari.”

Pour Jim, les choses sont claires : “Il n’y a pas à tergiverser : rien ne pouvait battre l’Amiga.”

Stoo partage cet avis : “L’Amiga, sans l’ombre d’un doute.”

Nous ne sommes guère surpris par le fait que nos graphistes préféraient majoritairement la machine de Commodore, qui avait bien plus pour les séduire... mais cela ne les a pas empêchés de signer de bien belles choses sur les deux supports concurrents ! ★



» [Amiga] Jim Sachs a conçu l’écran de chargement de *Who Framed Roger Rabbit* à partir d’une peluche.

REGARDE, ÇA CHARGE !

QUAND UN LOGO PREND CORE...

Simon Phipps explique avoir conçu le logo de Core Design à partir de plusieurs cercles découpés, avec un ‘C’ qui fait sciemment référence à *Pacman*...

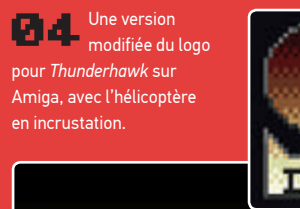
01 Ci-contre, ce sont les croquis de travail de Simon. On remarque déjà trois versions très proches du logo définitif.



02 Le logo Core Design qu’on peut voir sur la version Atari ST de *Rick Dangerous*...



03 Et celui de sa suite, *Rick Dangerous 2*, toujours sur Atari ST.



04 Une version modifiée du logo pour *Thunderhawk* sur Amiga, avec l’hélicoptère en incrustation.



05 “Avec le temps, le logo a continué d’évoluer jusqu’à ce qu’on le refasse avec une police de caractères du nom de *Baby Teeth*”, nous dit Simon Phipps. “Et c’est resté ainsi jusqu’au bout.” Voici donc le logo final, tel qu’on le trouve dans *Bubba ‘N’ Stix* sur Mega Drive.





Astro Plumber

VIENS, QUE J'TE DESSOUDE LE TUYAU

RÉTROVIRUS

» COMMODORE 16 » 1985 » WISE OWL SOFTWARE

Mario est souvent cité comme le plombier le plus célèbre du jeu vidéo, mais c'est un cas à part : après tout, on décrit rarement Lara Croft comme la plus fameuse pilleuse de tombes du jeu vidéo et l'on désigne peu Cool Spot comme l'un des meilleurs logos alimentaires vidéoludiques. Bref, on résume rarement un personnage de jeu à son métier, aussi pourquoi Mario fait-il ainsi exception ? En creusant la question, figurez-vous qu'on est tombés sur des découvertes intéressantes, en particulier deux jeux sans le moindre rapport avec le moustachu en salopette, mais sur le thème de la plomberie. Et de l'espace, par la même occasion. Si on a rapidement mis de côté *Space Plumber*, un titre de 1998 à la première personne qui nous a vite filé la nausée, on a passé un peu plus de temps sur *Astro Plumber*.

Avouons-le, le plombier du jeu ne bosse pas super bien. Il passe son temps à courir dans les cavernes souterraines de la Lune (pourquoi on ne dit pas cavernes soulunaires, d'ailleurs ?) pour réparer des tuyaux. Jusqu'à là, rien de grave. Sauf qu'il est totalement incapable d'utiliser sa puissante torche de soudage pour cramer les fesses des sales bestioles qui infestent les lieux. Et mieux vaut les éviter, puisque le moindre contact avec elles est mortel. Pire encore : si vous vous faites toucher, toutes les fuites à l'écran se remettent à couler, comme par magie.

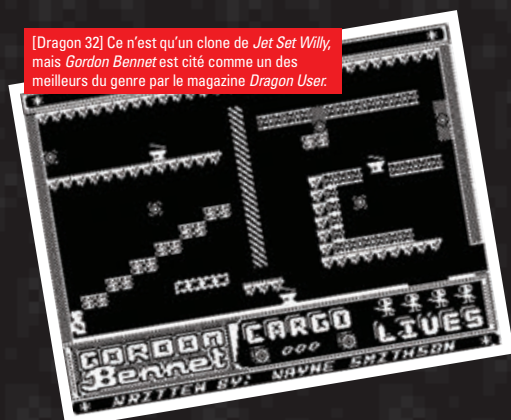
Mario, il leur sauterait une bonne fois sur la tronche, à ces bestioles, et ce serait vite plié. C'est peut-être pour ça qu'il est devenu célèbre, lui. ★





WJS DESIGN

Beaucoup de gamins de 15 ans ont rêvé de créer leur studio de jeux vidéo, mais rares sont ceux qui l'ont vraiment réalisé. Wayne Smithson, fondateur de WJS Design, l'a fait. On vous raconte ici son histoire...



[Dragon 32] Ce n'est qu'un clone de *Jet Set Willy*, mais *Gordon Bennet* est cité comme un des meilleurs du genre par le magazine *Dragon User*.

Comme tant d'histoires du petit monde des jeux vidéo des années 80, celle de WJS Design commence dans la chambre d'un adolescent qui découvre les merveilles de la micro-informatique.

Wayne Smithson, fondateur du studio, se souvient bien de sa première rencontre avec cet univers : "La première fois que j'ai vu un ordinateur, c'était à l'école. Je devais avoir 15 ans. Un de mes copains avait amené un ZX81 sur lequel il avait tapé quelques lignes de code pour faire un *Space Invaders* rudimentaire. Ça m'a fasciné. Je lui ai racheté son ZX81 et j'ai commencé à apprendre le BASIC, en recopiant des programmes dans des magazines et en essayant de comprendre comment ça fonctionnait. Un peu plus tard, j'ai pu économiser assez d'argent pour m'acheter un Dragon 32, sur lequel j'ai continué à apprendre le BASIC, plus sérieusement, cette fois. Un ou deux mois plus tard, j'ai entendu parler d'un livre sur le code machine 6809. Je l'ai acheté, et j'ai commencé à apprendre. C'est à ce moment que je me suis vraiment passionné pour la programmation. J'ai commencé à écrire

des jeux en assembleur pour le Dragon. C'est comme ça que tout a commencé."

Wayne choisit de se cacher derrière le nom de 'WJS Computing', pour faire plus professionnel, affichant en gros son pseudonyme à l'écran, au démarrage de tous ses jeux Dragon 32. Il s'avère que le jeune homme a un don pour créer des jeux vidéo. Son tout premier titre, un clone de *Jet Set Willy* du nom de *Gordon Bennet*, est édité par Quickbeam et est bien accueilli par la presse spécialisée et les joueurs.

Quand le marché des jeux Dragon 32 décline, Wayne comprend qu'il doit passer à autre chose s'il veut avoir un avenir dans le métier. "Les ventes n'étaient pas énormes, pour mes jeux Dragon 32, mais à l'époque, c'était plus un loisir qu'un boulot", nous dit-il. "Alors j'ai acheté un Atari ST, je suis passé au langage machine 68000, et j'ai fait un jeu, *Skyrider*. Je ne me souviens plus très bien comment ça s'est goupillé, mais un petit éditeur l'a publié. Et pendant une convention, à Londres, j'ai rencontré les types de Psygnosis."

Psygnosis est le premier nom auquel pense Wayne pour son nouveau jeu 16-bits. "Après avoir terminé *Skyrider*,



“Le travail n’était pas très difficile. Mon plus gros problème, c’était la trésorerie”

Wayne Smithson

j’ai commencé à travailler sur un autre projet, qui est devenu *Baal*. À cette époque, c’était juste une démo, mais je l’ai montrée aux gens de Psygnosis, qui ont beaucoup aimé et m’ont tout de suite fait signer. Avant, je bossais tout seul dans mon coin, et voilà qu’il me fallait m’agrandir, ouvrir des bureaux... comme j’en avais vu d’autres le faire. Psygnosis m’a confié plus de travail, et WJS Design est né.”

Ce partenariat sera très bénéfique pour les deux parties : WJS fournit de nouveaux titres originaux à Psygnosis sur Atari ST et Amiga, et s’occupe pour l’éditeur de conversions sur Atari ST et Mega Drive de plusieurs titres, dont *Blood Money* et *Shadow of the Beast 2*.

“Honnêtement, c’était le rêve”, nous assure Wayne. “On nous considérait comme l’un des meilleurs studios de l’époque, et Ian et Jonathan, qui dirigeaient Psygnosis, était d’une gentillesse incroyable. Ils ont été mes mentors et m’ont donné d’excellents

conseils. N’oubliez pas que je n’étais encore qu’un gosse naïf qui avait encore beaucoup à apprendre. Je garde d’excellents souvenirs de cette période.”

La qualité des jeux de WJS Design n’impressionne pas que Psygnosis, et très vite, d’autres éditeurs s’intéressent au studio. “Au début, on ne bossait qu’avec Psygnosis, mais ensuite, on a travaillé avec des boîtes comme Thalamus, Ocean, Microprose, Team17 ou même Atari”, nous raconte Wayne. “Le travail n’était pas très difficile. Mon plus gros problème, c’était la trésorerie. Avec le recul, j’ai compris qu’on ne nous payait pas assez pour le travail qu’on fournissait, et que les royalties qu’on touchait étaient scandaleusement basses.”

À l’époque, WJS est particulièrement réputé pour le portage de jeux techniquement complexes de l’Amiga vers l’Atari ST. “Tout ce qui exploitait des

CHRONO

- 1984 □ Wayne décide de faire carrière dans le jeu vidéo et fonde WJS Computing.
- 1985 □ *Electronic Author*, un traitement de texte sur Dragon 32, est le premier programme édité de Wayne.
- 1986 □ *Gordon Bennett*, sur Dragon 32, est le tout premier jeu de WJS. Le jeu est édité par Quickbeam.
- 1987 □ Wayne publie deux autres titres Dragon 32 chez Quickbeam : *Frankie et Superkid*.
- 1988 □ L’excellent *Baal* est le premier titre 16-bits de WJS édité par Psygnosis.
- 1989 □ Suite au succès de *Baal*, Psygnosis confie à WJS le portage du *Blood Money* de DMA sur Atari ST.
- 1990 □ Psygnosis poursuit son partenariat avec WJS en éditant *Anarchy*, un clone réussi de *Defender*.
- 1991 □ Psygnosis édite *Ork* (un jeu d’arcade-aventure trop sous-estimé) sur Amiga et Atari ST.
- 1992 □ WJS oublie *Beast Lord* chez Grandslam Entertainment.
- 1993 □ WJS Design signe les portages 16-bits de *Creatures*.
- 1994 □ WJS crée son premier jeu sous licence, *The Adventures Of Mighty Max*, pour Ocean.
- 1995 □ Le très attendu jeu *Attack Of The Mutant Penguins* sort sur la Jaguar, mais ne rencontre pas le succès escompté.
- 1996 □ La société ferme et GameTek publie un portage PC de *Mutant Penguins*.



[Atari ST] Le run-and-gun *Baal* est le premier titre de WJS Design édité par Psygnosis.



DANS L'ADN DE WJS

De prestigieux éditeurs

□ Le studio a travaillé avec plusieurs grands éditeurs de l'époque, dont Team17, Ocean Software, Atari Corporation, Thalamus et Psygnosis. Cela a garanti de confortables revenus au studio, qui a aussi pu travailler sur de très gros projets.

Mythes et monstres

□ Plusieurs titres de WJS mettent en scène des créatures mythiques et autres monstres, au point où c'est même devenu un thème récurrent dans la production du studio, entre *Shadow Of The Beast*, *Ork*, *Baal*, *Beastlord*, *Blood Money* et *Attack Of The Mutant Penguins*.

Atari, mon amour

□ Wayne avoue être tombé amoureux du ST dès qu'il en a vu un, et il l'a longtemps préféré à l'Amiga, pour les défis à relever sur la machine d'Atari. C'est cette passion et ce savoir-faire sur ST qui ont amené son studio à à faire partie de l'aventure Jaguar en *first-party* – une aventure qui s'avérera hélas funeste.

Le bon vieux temps de l'école

□ Bien avant que WJS ne se taille une réputation sur ST et Amiga, Wayne a créé des jeux sur ZX81 et sur Dragon 32, alors qu'il était encore collégien.

Au firmament avec Psygnosis

□ Pendant l'âge d'or des microordinateurs 16-bits, WJS a presque exclusivement travaillé avec Psygnosis. Wayne dit devoir ses succès à cet éditeur et voit Ian Hetherington et Jonathan Ellis comme des mentors.



[PC] Un portage PC du célèbre jeu de combat *Ultimate Body Blows*, aussi réussi que l'original sur Amiga.

“Il y a des tas de trucs à l'écran, dans *Mutant Penguins*. Atari nous a demandé comment on avait fait... Je crois qu'on ne le leur a pas dit !” Mark Robinson

► spécificités de l'Amiga, pour lesquelles l'Atari n'avait pas d'équivalent, était difficile à convertir”, explique Wayne. “La partie audio n'était pas tellement un problème, vu qu'on pouvait engager un spécialiste pour refaire la musique et les effets sonores sur ST. Par contre, convertir les sprites, c'était plus long et compliqué. C'était difficile, mais j'adorais bosser sur Atari. Je crois que je suis tombé amoureux de la machine le jour où j'ai vu une première démo graphique, tellement plus en avance sur ce que

j'avais l'habitude de voir à ce moment, sur Dragon. Et puis, c'est sorti avant l'Amiga, ce qui a dû aider aussi. J'aimais bien qu'il faille vraiment s'échiner pour pousser le ST dans ses dernières limites. J'adore extirper le meilleur du ST, surtout pour faire des portages de jeux Amiga qui tournent aussi bien sur ST que sur leur support d'origine.”

Cet amour de l'Atari ST et la qualité des titres WJS sur cette machine ont logiquement permis à Wayne de décrocher un accord pour développer des jeux sur la console 64-bits d'Atari, la Jaguar.

“Si je me souviens bien, Atari Angleterre avait demandé à plusieurs studios de présenter des concepts originaux, avant le lancement de la machine”, raconte Wayne. “On est donc allés leur présenter nos idées, et ils ont retenu celle d'*Attack Of The Mutant Penguins*.”

Beaucoup de développeurs ont évoqué la piètre qualité des outils de développement Jaguar fournis par Atari et des bugs du chipset non documentés, qui compliquaient encore les choses plus que nécessaire. Wayne confirme que le développement sur Jaguar n'était pas des plus évidents :

“Dans un sens, la Jaguar était un peu comme le ST avant elle : il fallait bosser dur pour en sortir le meilleur, même si



[Atari ST] *Anarchy* est un très sympathique clone de *Defender*, avec un beau scrolling parallaxe.



[Atari ST] WJS a fait du très beau boulot avec le portage de *Blood Money* de DMA sur Atari ST.



[Jaguar] *Attack Of The Mutant Penguins* est le tout dernier jeu développé par le studio.



problème. Je me rappelle que mes premiers essais de code graphique bas niveau étaient bourrés de problèmes.

Les graphismes s'affichaient bien, mais plus il y avait d'objets à l'écran, plus l'audio ralentissait. Il m'a fallu pas mal revoir le code pour corriger ça. Il y a des tas de trucs à l'écran, dans *Mutant Penguins*. Atari nous a demandé comment on avait fait... Je crois qu'on ne le leur a pas dit !"

Hélas, *Attack Of The Mutant Penguins* sera à la fois le premier et le dernier titre de Sunrise Games. Les critiques du jeu sont mitigées et la Jaguar est un échec commercial. Atari décide de quitter l'industrie du jeu vidéo, plantant – entre autres – Sunrise et Wayne, sans argent dans les caisses, ni projets à l'horizon.

Wayne n'a cependant pas de regrets et préfère se souvenir des bons moments, notamment d'une petite anecdote qu'il a voulu partager avec nous : "Vous savez, le milieu du jeu vidéo, c'est un business sérieux, mais je me souviens d'une petite guerre avec DMA Design, par fax interposé. Tout est parti de dessins que nos graphistes s'échangeaient, et peu à peu, on s'envoyait tout et n'importe quoi, comme des emballages de kit-kat, par exemple. C'est nous qui avons gagné : ils ont fini par éteindre leur machine après qu'on leur ait faxé tout un rouleau de papier toilette."

Laissons Kevin Oxland, graphiste chez WJS, conclure : "C'était dingue, on fonçait à 100 à l'heure constamment. C'est pourquoi il m'est difficile de citer quelque souvenir spécifique, mais Wayne était un super patron qui encourageait toujours la créativité. On s'éclatait tous les jours."

Mieux vaut fermer avec de tels souvenirs que de sombrer en essayant de survivre, non ? *

la console était meilleure que toutes les autres machines de l'époque", nous dit-il. "Les plus gros problèmes, c'était qu'il y avait plusieurs processeurs, et que l'affichage des sprites était compliqué. J'ai aussi mis du temps à m'habituer au traitement en parallèle. Rien que d'optimiser le code des instructions, c'était tout un art en soi ! Mais sinon, je pense qu'Atari aurait dû mettre plus d'argent dans la promotion de sa console – et ils n'auraient pas dû opter pour le support cartouche."

Le développement d'*Attack Of The Mutant Penguins* devient la priorité du studio. Wayne décide également de rebaptiser WJS : "Jusque-là, la société était une entreprise individuelle, et mon comptable m'a conseillé de passer en société à responsabilité limitée. Je me suis dit que c'était l'occasion de changer de nom – WJS, ce n'était pas très recherché. Et c'est ainsi qu'est né Sunrise Games."

Wayne engage notamment Mark Robinson, un ancien programmeur de Superior Software. "J'ai répondu à une annonce dans un magazine d'informatique", nous raconte Mark. "C'est allé assez vite, ensuite. C'était un sacré changement, pour moi, de travailler sur Jaguar. C'était difficile et très différent de tout ce sur quoi j'avais programmé avant, mais c'était excitant. La principale difficulté était que tous les processeurs partageaient la même mémoire et essayaient d'y accéder en même temps. Il y avait quelques astuces pour contourner le

AVIS DE RECHERCHE

Wayne Smithson

Après la fermeture de sa société en 1995, Wayne a continué dans le milieu et a travaillé pour des sociétés comme Gremlin Interactive, Sumo Digital et Double Eleven – où il officie encore aujourd'hui. Il a ainsi participé à la création de nombreux jeux, dont *DiRT 2*, *F1 2009*, *Grand Theft Auto 2*, *Sonic All-Star Racing*, *Jackie Chan Adventures*, *LittleBigPlanet* et la série des *PixelJunk*.



Kevin Oxland

Suite à son départ de WJS en 1990, Kevin a travaillé chez Ocean Software, Virgin Interactive, Westwood Studios et Grolier Interactive avant de fonder sa propre société, Spiral House, en 1999. Il dirige toujours ce studio aujourd'hui, où il a aidé à produire des titres comme *Blur*, *Lumo* ou *Alone In The Dark*.



Wulf Warren

Tout comme Kevin Oxland, le graphiste Chris Warren est allé travailler chez Ocean et Virgin Interactive, après un petit crochet par Images Software. Il est ensuite revenu chez WJS Design, devenu Sunrise Games, en 1994. Quand le studio a fermé, il a quitté le milieu du jeu vidéo, a changé de nom et ce qu'il est devenu aujourd'hui reste une énigme...



Mark Robinson

Après ses débuts chez Superior Software, la carrière de Mark est allée crescendo. Il a travaillé chez Vektor Graphics, Team17 et plus récemment pour Rockstar San Diego, où il a participé au développement des jeux de la série des *Midnight Club* et à celui du premier *Red Dead Redemption*. Il a quitté le métier en 2010 et travaille aujourd'hui sur des systèmes de navigation automobiles.





LE MAKING OF DE

DISGAEA Hour of Darkness



QUAND LES DÉVELOPPEURS DE NIPPON ICHI SOFTWARE SE LANCENT AVEC PASSION DANS UN PROJET DE CŒUR, IL EN SORT UN INSONDABLE RPG TACTIQUE PRESQUE AUSSI LÉGENDAIRE QUE SA MASCOTTE AUX AILES DE CHAUVÉ-SOURIS. SOHEI NIIKAWA NOUS RACONTE LA GENÈSE D'UN JEU DIABLEMENT RÉUSSI...



REVOILÀ DISGAEA...

Depuis la version originale sur PS2, *Disgaea* a connu bon nombre de portages et ressorties...



DISGAEA : AFTERNOON OF DARKNESS

PSP

Sortie sur PSP en 2006, cette version inclut des combats multijoueur et de nouveaux boss optionnels. Mais surtout, le nouveau mode Etna propose une nouvelle histoire, avec Etna comme personnage principal, après que cette dernière ait accidentellement tué Laharl.

DISGAEA DS

DS

On retrouve les ajouts PSP, une traduction française et des contrôles tactiles sur l'édition DS de *Disgaea*. En revanche, les sons et les graphismes ont été revus à la baisse.



DISGAEA PC

PC

Cette conversion PC de 2016 était bien buggée à sa sortie, mais des patches ont ensuite corrigé le tir. L'interface (pour le duo clavier/souris) a été modifiée et les textures retravaillées (mais pas les sprites). Le contenu est le même que sur PSP.



DISGAEA COMPLETE

PS4, SWITCH

La dernière version en date est sortie en octobre 2018 pour fêter les 15 ans de la série (au prix fort, tant qu'à faire) avec le contenu PSP, la traduction française de la DS et la HD du PC. Si aucune nouveauté n'est hélas au programme, cette édition *Complete* mérite en tout cas bien son nom.



INFOS

» **DÉVELOPPEUR :**
NIPPON ICHI SOFTWARE

» **ÉDITEUR :**
NIPPON ICHI SOFTWARE,
ATLUS, KOEI, SQUARE ENIX

» **SORTIE :**
2003

» **SUPPORT :**
PLAYSTATION 2

» **GENRE :** RPG TACTIQUE

Pas facile, d'être un seigneur du mal. Il faut de la poigne et de la discipline pour que vos larbins

marchent droit – car forcément, dans le tas, il y en a toujours qui ne sont fidèles qu'à eux-mêmes et sautent sur la moindre occasion pour vous désobéir. La torture a ses bons côtés, mais aussi ses défauts : après tout, il ne faut pas trop les abîmer, histoire qu'ils gardent la forme pour se battre et repousser les bœni-oui-oui et les rivaux qui envahissent votre domaine. Et puis, il faut savoir mettre en place de bonnes stratégies de bataille, car il ne faut pas compter sur vos ouailles pour réfléchir à votre place. Si ce genre de défi ne vous fait pas peur, c'est que vous êtes sans doute taillé pour *Disgaea : Hour Of Darkness*, un RPG tactique devenu culte.

Le jeu est né d'une passion, comme le raconte Sohei Niikawa, président de Nippon Ichi Software et producteur de *Disgaea* :

"Nippon Ichi Software existait depuis dix ans, quand on a fait *Disgaea*. Chaque année, on faisait un seul jeu. Et si ce jeu ne marchait pas, on risquait la faillite. Avant qu'on décide de développer *Disgaea*, on a pas mal discuté pour savoir ce qu'on allait faire. Mais on hésitait, et on a finalement décidé de faire simplement ce qu'on avait envie, à savoir un jeu qui se déroule aux Enfers, avec des démons comme personnages principaux. Tout est parti de là."

Si le scénario de *Disgaea* évoque une lutte de pouvoir puis une guerre entre deux mondes, ce n'en est pas moins un jeu joyeux et badin. "J'aime l'humour et j'adore écrire des comédies", nous dit Niikawa. "Je ne peux pas résister à une bonne blague et j'en balance dès que j'en ai l'occasion."

Si le protagoniste principal de l'aventure, Laharl, offre en effet quelques belles répliques, l'humour du jeu tourne plus généralement autour de deux

MAUVAISE TROUPE

Qui sont-ils et que font-ils là ?

LAHARL

□ Le fils du Roi Krichevskoy, seigneur du Netherworld. Au début du jeu, il se réveille après un sommeil de deux ans pour découvrir que son héritage est remis en question. Évidemment, ça ne va pas lui plaire.

FLONNE

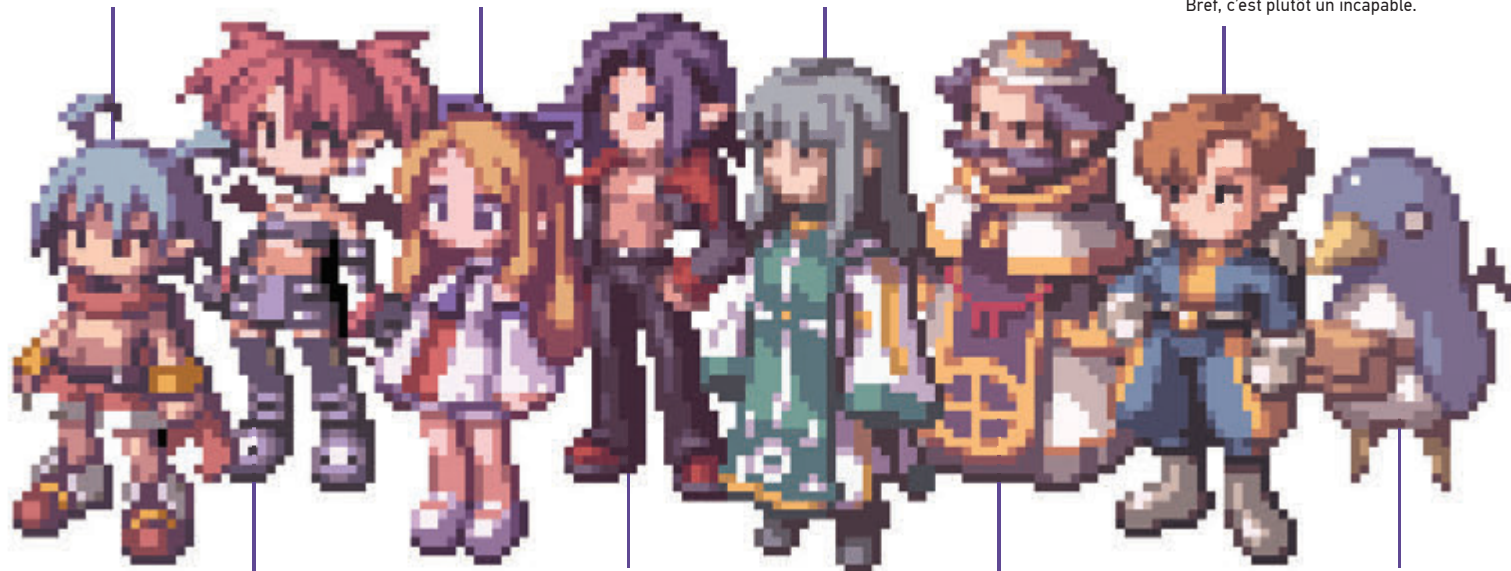
□ Un ange un peu écervelé envoyé par Célestia pour assassiner le Roi Krichevskoy. Problème : il est déjà mort. Flonne est profondément convaincue que tout le monde peut aimer, même les démons. Bonne chance, poupette.

LAMINGTON

□ C'est l'ange de haut rang qui a envoyé Flonne assassiner le Roi Krichevskoy. Il est bon et calme, mais... ne cacherait-il pas quelque chose ?

CAPTAIN GORDON

□ Avec ses acolytes Jennifer et Thursday le robot, il joue les défenseurs de la Terre. Les enfants l'adorent, mais il est naïf et un peu long à la détente. Bref, c'est plutôt un incapable.



ETNA

□ Cette dédémone un poil brutale est supposée servir Laharl, mais sa loyauté est douteuse. Ses interventions délirantes qui introduisent les différents chapitres de l'histoire sont hilarantes.

YERS

□ Ce démon vaniteux qui en fait des caisses lorgne sur le trône du Netherworld. Laharl n'a strictement aucun respect pour lui et le traite même de 'boss intermédiaire'. Si ça, c'est pas de la vanne...

VULCANUS

□ Le bras droit de Lamington, plus expressif et virulent que son maître. Cet archange n'a pas de temps à perdre avec les démons et considère les humains comme de vulgaires moutons.

PRINNY

□ Les âmes pécheresses sont placées après la mort dans ces pingouins à jambe de bois, jusqu'à ce qu'elles méritent d'être réincarnées. Les prinnies sont un peu fainéants et ont une fâcheuse tendance à exploser quand on les lance.

► autres personnages, Etna et Flonne. "Dans les quatre jeux que j'avais faits avant, le personnage principal était féminin, et pour la première fois, j'ai donc dû travailler sur un héros masculin", raconte Niikawa. "Mais je voulais aussi deux héroïnes. Je me suis dit que ce serait plus intéressant que ces deux héroïnes ne soient pas des démons, donc j'ai voulu qu'une des deux soit un ange."

La vassale démoniaque Etna remporte souvent les suffrages grâce à sa propension à l'insubordination et ses fantaisies. En outre, elle est le vecteur qui familiarise le joueur à l'univers du jeu. "Il fallait que la première scène du jeu soit forte, afin que les joueurs comprennent tout de suite quel univers et quel genre de jeu les attendent", souligne Niikawa, évoquant la séquence où Etna tente de réveiller Laharl avec tout un arsenal. "Il y a peu de jeux de ce genre qui aient une introduction de ce type."

Quant à Flonne, apprentie-ange écervelée qui a regardé un peu trop d'animes, elle détonne dans

ce casting de démons. "Si votre histoire se passe aux enfers (ou plus exactement au Netherworld), il vous faut aussi un Paradis (Célestia, dans le jeu)", explique Niikawa. "L'idée d'un monde plein de démons et d'anges nous a permis d'étoffer l'intrigue – d'où la présence de Flonne."

Mais les personnages les plus emblématiques du jeu sont sans conteste les Prinnies, désormais élevés au rang de mascottes de Nippon Ichi Software. "C'est Takehito Harada, le *character designer*, qui les a entièrement imaginés", nous dit Niikawa. "La seule chose que je lui ai demandée, après lui avoir décrit le monde et le contexte du jeu, c'était de créer une mascotte. Il m'a fait un pingouin ! Franchement, je ne m'attendais pas à ce que ça devienne aussi populaire..."

Si l'univers de *Disgaea* est plutôt inhabituel, le jeu que Nippon Ichi veut développer reste très proche de ce que le studio avait déjà fait auparavant, en particulier sur son

précédent titre, *La Pucelle : Tactics*, un RPG tactique.

Les grandes lignes sont là : les combats se déroulent sur des cartes isométriques, et chaque camp exécute ses ordres chacun son tour. Les personnages disposent de différentes attaques physiques ou magiques, peuvent se regrouper en équipes et déclencher des attaques spéciales. On trouve toutes sortes d'armes, d'objets et de carrières à adopter.

Cependant, *Disgaea* propose aussi des petites particularités amusantes, comme le système de lancer. Les personnages peuvent s'attraper et se balancer les uns les autres, souvent pour gagner un peu de mouvement en rab'. "L'idée vient du réalisateur", nous dit Niikawa. "Pendant le développement, on a essayé tout et n'importe quoi, pour voir ce qui fonctionnait. Quand on a vu cette idée, on a tous trouvé que ce serait une mécanique de jeu drôle et intéressante. Dans les autres RPG tactiques, il faut avancer case par case pour atteindre une cible, et c'est un peu barbant. Donc on

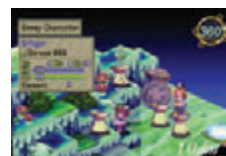
s'est dit que ce serait marrant de jeter les persos pour qu'ils se battent."

Certaines mécaniques de *Disgaea* viennent cependant de *La Pucelle : Tactics*, notamment les cases Geo (*Geo Panels*) qui fournissent des aptitudes spéciales aux personnages qui se tiennent dessus, et les pyramides Geo (*Geo Symbols*), qui déterminent lesdites aptitudes. Quand une pyramide Geo est détruite, cela modifie les cases Geo et blesse les personnages qui se tiennent dessus. "Avant, dans les RPG tactiques, on frappait à mort les ennemis ou on leur balançait de la magie", explique Niikawa. "Les cases et des pyramides Geo ajoutent une dimension puzzle intéressante aux combats, qui fait qu'on peut vaincre l'ennemi de différentes manières. Je voulais offrir ce genre de liberté aux joueurs."

L'Assemblée noire (*Dark Assembly*) est une autre particularité de *Disgaea*, qu'on trouve en dehors des combats. Le joueur peut présenter des propositions à cette assemblée,



» [PS2] Toutes les attaques en hauteur ne réussissent pas aussi bien. Parfois, on n'atteint pas sa cible.



DU MÊME DEV'

PIECES

SUPPORT : SNES

ANNÉE : 1994

LA PUCELLE :

TACTICS (CI-DESSUS)

SUPPORT :

PLAYSTATION 2

ANNÉE : 2000

THE GUIDED

FATE PARADOX

SUPPORT :

PLAYSTATION 3

ANNÉE : 2013



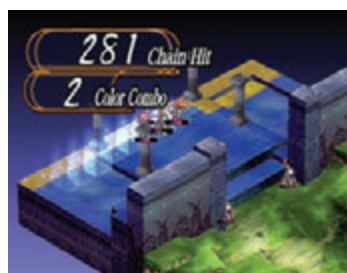
» Sohei Niikawa a répondu à nos questions affublé de son inséparable chapeau Priny.

comme réclamer de meilleures stats pour les contre-attaques, et attendre le résultat du vote. "L'Assemblée noire est en soi un pur non-sens", explique Niikawa. "Dans la plupart des jeux, les règles et les paramètres sont clairement définis. On a cherché comment faire quelque chose de plus intéressant, et on a pensé que ces règles pouvaient être modifiées. Bien sûr, c'est encore plus drôle quand on sait que les votes peuvent être influencés, avec des pots-de-vin ou la menace..."

On peut également améliorer son équipement en visitant le Monde des Objets. "C'est toujours sympa d'améliorer ses armes, mais ce n'est pas amusant quand ça se résume à un menu et un petit 'ping' sonore", raisonne Niikawa. "Donc on a imaginé qu'il y avait tout un monde au sein de ces objets, comme un donjon où le joueur pouvait se rendre pour les renforcer. Les donjons du Monde des Objets sont aléatoires, donc c'est différent à chaque fois. On a essuyé des critiques à cause de ça, avec des joueurs qui se sont perdus là-dedans sans avancer dans l'histoire principale."

L'utilisation de sprites 2D a aussi plus d'une fois été critiquée à la sortie du jeu, à une époque où ceux-ci étaient passés de mode – certains critiques ont même souligné que graphiquement, *Disgaea* avait l'air d'un jeu pour la première PlayStation. "On était adeptes des sprites 2D. Ils ont une certaine chaleur, une personnalité. La meilleure façon de faire honneur aux *artworks* de Harada-San, c'était de l'exprimer en 2D."

Disgaea sort au Japon en janvier 2003. Nippon Ichi espère en écouler 100.000 exemplaires –



» [PS2] On peut déclencher de grosses réactions en chaîne en frappant des symboles sur des panneaux de couleurs différentes.

un objectif ambitieux, puisque *La Pucelle : Tactics* n'a pas atteint la barre des 50.000. "Vers la fin du développement, on a tous participé aux tests et au *debug*, moi y compris", se souvient Niikawa. "Je me suis surpris à m'amuser, ce faisant. Je jouais juste. C'était la première fois que ça m'arrivait, dans ma carrière. C'était encourageant !"

Cette confiance reste pourtant limitée – le jeu n'est même pas prévu pour l'international. "On pensait qu'on n'allait en vendre qu'au Japon", nous apprend Niikawa. "Mais Atlus USA a souhaité l'éditer aux États-Unis. Ils sont venus nous voir pour nous dire qu'ils avaient adoré *Disgaea* et nous ont suppliés de les laisser faire. Je me rappelle leur avoir dit que j'avais écrit le jeu en pensant aux otakus japonais, que j'y avais inclus des parodies et des références à des mangas et des animes... et que je ne pensais pas que ça se vendrait en Amérique."

Disgaea sort en août 2003 aux USA et Koei édite la version européenne en mai 2004.

Le jeu est bien accueilli, principalement pour ses combats passionnants et les possibilités de progression de personnages et d'objets.

"J'étais très inquiet, mais au final, le jeu s'est plus vendu à l'international qu'au Japon", nous dit Niikawa. "Je vous avoue que ça m'a beaucoup surpris !"

Quinze ans plus tard, *Disgaea* est devenu le titre le plus connu de Nippon Ichi. Il a eu une suite directe, *Disgaea D2*, plus 4 autres volets qui mettent tous en scène de nouveaux personnages, sans oublier les jeux de plateforme *Prinny*. Le premier *Disgaea* a déjà eu droit à plusieurs portages et remakes, le dernier en date étant sorti il y a quelques mois sur PS4 et Switch. Autant dire que vous n'avez aucune excuse pour ne pas succomber à ses charmes démoniaques. ✱

RETOUR AU NETHERWORLD

Sohei Niikawa nous vante *Disgaea Complete* sur PS4 et Switch...



Sortie en octobre 2018, cette nouvelle version de *Disgaea* affiche des graphismes haute définition sur PS4 et Switch pour fêter les quinze ans de la série. "C'était le moment idéal pour ça", nous dit Niikawa. "Et puis, c'était aussi l'occasion de permettre aux fans de la série de retrouver les personnages du premier jeu et aux autres de le découvrir dans les meilleures conditions. Le jeu commence à dater – la preuve : vous en faites un making of, dans *Retro Gamer Collection* ! – et la plupart des jeunes joueurs – enfants, étudiants, jeunes adultes – n'ont pas encore eu l'opportunité d'y jouer. Je voulais leur faire découvrir *Disgaea*. Les précédentes versions du jeu ont petit à petit ajouté des choses ici et là, et c'était l'occasion de tout compiler pour faire une version définitive du jeu. Vous y trouverez donc le mode Etna et tous les combats optionnels des précédentes éditions."





Retro Gamer Voyages

PERDUS EN ROUTE



Quand les jeux vidéo s'exportent dans le monde...



JPN

NEKKETSU KOUHA KUNIO-KUN : BANGAI RANTOU-HEN

JPN → RDM
Japon →
Reste Du Monde

SUPPORT
Game Boy

DÉVELOPPEUR
Technos

ANNÉE
1990

ORIGINE
Japon

LOCALISATION
Reste du monde

RAISONS
Commerciales



CLASSE ÉCO

La franchise *Kunio-Kun* a servi de base au jeu que nous connaissons sous le titre de *Renegade*, mais la série de beat-'em-ups de Technos a aussi eu un ravalement de façade pour changer de nom et se muer en *Double Dragon*.

L'histoire commence ici avec *Nekketsu Kouha Kunio-Kun : Bangai Rantou-Hen*, un beat-'em-up Game Boy japonais qui reprend les personnages des précédents *Kunio-Kun*. Le jeu démarre devant le lycée Nekketsu, où l'on bastonne quelques malfrats de dessin animé avant de descendre affronter un boxeur dans une station de métro. Si le jeu est assez simple, linéaire, sans argent ni boutiques, il n'en est pas moins divertissant.

Acclaim a récupéré *Kunio-Kun* pour l'international, mais a préféré se débarrasser des personnages et de l'histoire d'origine pour le refondre et le vendre sous le titre de *Double Dragon II*. *Kunio-Kun* est donc remplacé par Billy Lee, le lycéen par un quartier commercial, et le style de la station de métro s'américanise. Les ennemis sont aussi retravaillés avec

un look plus réaliste, et la musique est elle aussi remplacée.

Ces changements sont compréhensibles : *Kunio-Kun* n'était pas très connu en dehors du Japon, alors que *Double Dragon* a été un gros succès en arcade et ses portages sur différents supports se sont bien vendus.

Reste que ce *Double Dragon II* sur Game Boy n'a pratiquement aucune ressemblance avec le jeu d'arcade du même nom. On ne venge plus la mort de Marian, on innocente Billy Lee d'un crime qu'il n'a pas commis. Il n'y a pas les mêmes attaques directionnelles ni la moindre arme à ramasser. Le coup de pied sauté est lui aussi aux abonnés absents, aussi n'y a-t-il aucune de ces petites séquences de plateforme qu'on affectionne dans la version 'authentique' de *Double Dragon II*.

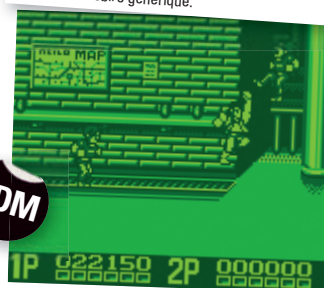
En résumé, la version Game Boy de *Double Dragon II* est un bon *Kunio-Kun*, mais un *Double Dragon* décevant.

Question de point de vue, en somme.

Décollage : 1990



» [Game Boy] Dans la station de métro, Kunio-Kun démolit la tronche à un sbire générique.



» [Game Boy] Était-il vraiment nécessaire de tout redessiner, même les briques, pour *Double Dragon II*?



CAPCOM VS SNK : MILLENNIUM FIGHT 2000

JPN → RDM
Japon → Reste Du Monde

CAPCOM VS SNK :
MILLENNIUM FIGHT 2000
Décollage : 2000

SUPPORT
Dreamcast ■

DÉVELOPPEUR
Capcom ■

ANNÉE
2000 ■

ORIGINE
Japon ■

LOCALISATION
Reste du monde ■

RAISONS
idiomatiques ■



CLASSE ÉCO

■ Les jeux de combat sont rarement modifiés pour de simples questions de langue, mais le premier cross-over Capcom-SNK a subi plusieurs coupes en dehors du Japon, à cause de termes spécifiques. La première est facile à expliquer : les paroles de la musique du stage de *Final Fight* ont été retirées, parce qu'on entend clairement le rappeur se dire 'ready to fucking spill' (on va dire 'prêt à se vider'). On peut péter des tronches, mais la grossièreté est interdite.

Les deux autres corrections concernent des coups spéciaux. Un coup spécial de Sagat s'appelle le *Tiger Genocide*, et Rugal a gardé son *Genocide Cutter* des *King Of Fighters*. Mais Capcom a préféré ne pas reprendre le mot 'génocide' en dehors du Japon, aussi ces deux attaques sont-elles devenues respectivement le *Tiger Destroyer* et le *Destroyer Cutter*.

Enfin, le commentateur annonce le nom des personnages choisis à l'écran de sélection dans la version japonaise, mais ne parle pas dans les autres. On ne peut que spéculer sur la raison, mais l'on pense que c'est parce qu'il dit "Mike Bison" quand on sélectionne le boxeur connu sous le nom de Balrog sous nos contrées. N'aurait-il pas alors été facile de repiquer le son de Vega (Balrog au Japon)?



» [Dreamcast] Dans la version japonaise, le commentateur crie le nom des personnages quand ils sont sélectionnés.



» [Dreamcast] On n'est pas dans la version japonaise, donc ce n'est pas le *Genocide Cutter*.



BAKURETSU MUTEKI BANGAI-O

JPN → USA
Japon → États-Unis

SUPPORT
Dreamcast ■

DÉVELOPPEUR
Treasure ■

ANNÉE
1999 ■

ORIGINE
Japon ■

LOCALISATION
États-Unis ■

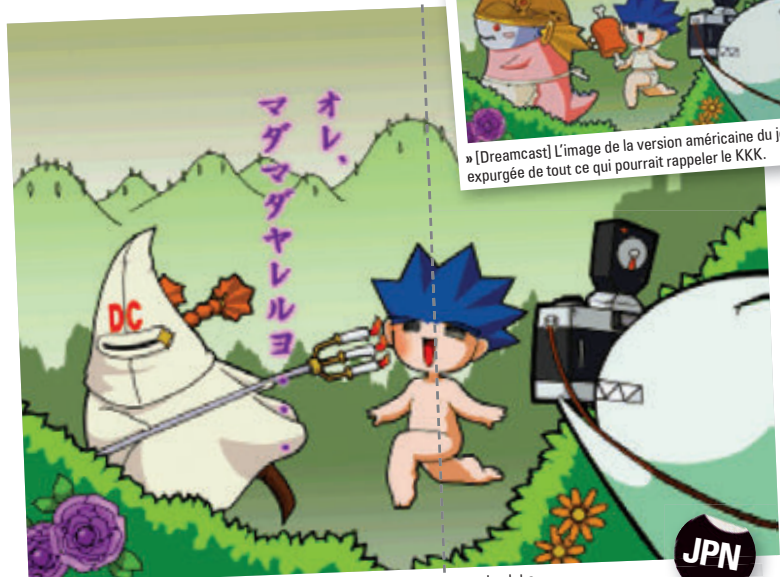
RAISONS
Politiques ■



CLASSE ÉCO

■ Les jeux Treasure sont connus pour leur drôle de sens de l'humour, et en la matière, *Bangai-O* décroche le pompon. Cet étrange shooter multidirectionnel est déjà très bizarre pour un public japonais et sa version européenne, éditée par Swing! Entertainment, l'est tout autant. Très fidèle à l'originale, elle ne s'en distingue essentiellement que par une étonnante baisse de la luminosité de l'écran (pour limiter les risques d'épilepsie?)

Par contre, la version américaine, éditée par Conspiracy Entertainment et sortie cinq mois après l'édition européenne, a eu une autre traduction qui tente de donner plus de sens à l'histoire en reprenant des éléments de l'intrigue du manuel. L'écran de *Game Over* a été modifié, et l'on comprend tout de suite pourquoi quand on le voit. Malgré le 'DC' inscrit sur sa cagoule, le petit personnage à gauche ressemble beaucoup à un membre du Ku Klux Klan. Évidemment, ça ne passait pas pour le marché américain. Le personnage a donc été changé, et on en a profité pour rhabiller Riki, aussi, qui se promène à poil dans les autres versions de cet écran.



» [Dreamcast] L'écran de *continue* que connaissent la plupart des joueurs du globe.



Les SIMPSON squattent la NES

La popularité de la série animée *Les Simpson* est à son summum, au début des années 90 – autant dire qu'elle est plus que mûre pour se décliner en jeu vidéo. Dan et Garry Kitchen racontent comment la plus célèbre famille jaune du monde est venue mettre le boxon sur NES...

Cela fait si longtemps qu'Homer, Marge, Bart, Lisa et toute la clique font partie de notre paysage audiovisuel – et de toute la culture populaire –, qu'on en oublierait presque le temps d'avant *les Simpson*. La série débute en 1989, à l'époque où la Famicom règne au Japon et où la NES redonne des couleurs à un marché du jeu vidéo américain sonné par son récent

krach. La popularité de Nintendo attire bien entendu l'attention des détenteurs de licences en tout genre, mais c'est Acclaim, et non la 20th Century Fox, qui se jette en premier sur *Les Simpson* pour s'offrir une part du gâteau de cette industrie en pleine (re) floraison.

"En janvier 1990, soit quelques jours avant la diffusion du quatrième épisode de la première saison des *Simpson*, j'ai reçu un coup de fil de Greg Fischbach [le fondateur d'Acclaim, NDLR] qui m'a suggéré de regarder cet épisode", nous raconte Garry Kitchen, un des *lead designers* de *Bart Vs The Space Mutants*. "Il pensait racheter les droits pour faire un jeu vidéo *Simpson* sur NES, et il voulait savoir si ça m'intéressait de le développer."

Si la série animée est un succès immédiat, personne ne pouvait encore prévoir le phénomène que cela deviendrait. Mais Greg était un visionnaire qui, après être parti d'Activision, avait fondé Acclaim pour en faire un éditeur de jeux de premier plan, en pariant en premier lieu sur des titres sous licence. Après avoir visionné un seul épisode des *Simpson*, Greg est



» [NES] Les développeurs tenaient absolument à faire figurer des lieux familiers de la série dans les jeux.





» [NES] Les lunettes à rayons X ne sont pas là que pour l'ambiance, elles ont une véritable fonctionnalité en jeu.

convaincu qu'il y a un coup à jouer.

Garry a connu Greg chez Activision, où ils avaient travaillé ensemble, mais lui aussi en était depuis parti, en 1986, pour fonder Imagineering avec son frère Dan.

"Acclaim avait de bonnes relations avec la 20th Century fox", explique Dan, "et je crois que la licence des *Simpson* leur a coûté cher. C'était une grosse marque, et une de leurs premières grosses licences."

Les frères Kitchen et leur équipe ont tous de l'expérience dans le milieu pour avoir produit plusieurs jeux Atari 2600. "Barry Marx, mon frère et moi, nous nous sommes mis au travail sur le projet. On a discuté ensemble du gameplay, des mécaniques de jeu qui colleraient le mieux à la franchise. On est allés en Californie pour rencontrer Matt Groening et les gens de la Fox pour leur présenter différents concepts. Il y en a un qu'on aimait bien – et qu'ils ont fini par accepter : faire un jeu sur un thème tout droit sorti des films de science-fiction avec des extraterrestres qui envahissent Springfield. "En fait, ce concept est venu d'une pub au dos d'une bande dessinée", nous raconte Gary. "Pendant une de nos nombreuses sessions de brainstorming, avec Barry Marx et mon

» [NES] Le premier niveau du premier jeu est sans doute le plus emblématique de toute la trilogie NES.

» Garry Kitchen, un des principaux concepteurs de *Bart Vs The Space Mutants*.



Portages Homériques

quand les mutants de l'espace envahissent d'autres machines...



NES

□ La version originelle du jeu, donc la référence pour tous les portages. L'édition NES a bénéficié de plus d'attention, mais une fois les fondations établies, du moins en termes de gameplay, toutes les autres versions ont calqué son modèle avec soin.

MEGA DRIVE

□ Une des versions du jeu qui se sont le mieux vendues, avec des graphismes plus fins, des contrôles plus précis et des effets sonores de meilleure facture – le tout, bien sûr, grâce au hardware plus puissant. Si les graphismes ne sont pas les plus beaux des 9 moutures, les contrôles très fins compensent bien la difficulté.



MASTER SYSTEM

□ Comme sur Mega Drive, on retrouve ici les mêmes graphismes aux contours noirs plus fidèles au style de Matt Groening que sur NES. Par contre, le jeu n'est pas aussi réussi : si la fluidité est aussi bonne que sur Mega Drive, les commandes sont beaucoup moins bien réglées.

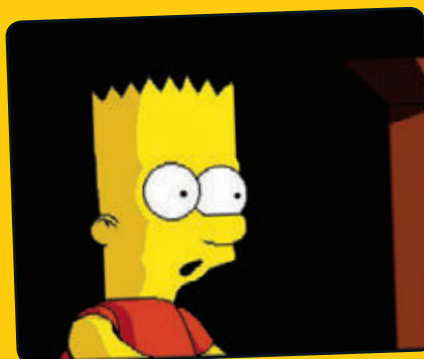


GAME GEAR

□ Comme tant de portages Game Gear, il s'agit ici d'une version 'édulcorée' de l'édition Master System, avec ces sprites aux contours noirs qui se détachent bien de l'arrière-plan, sans lesquels le jeu aurait été totalement illisible sur le petit écran de la Game Gear. Le jeu ne s'est pas très bien vendu, sur ce support.

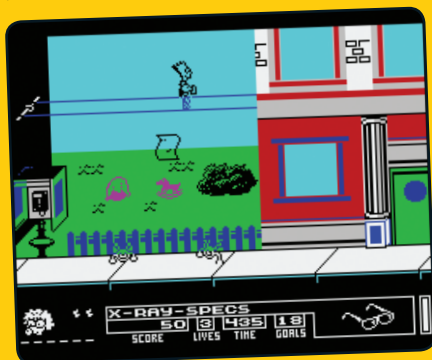
AMIGA

□ La version Amiga remporte la palme graphique, avec son pixel art magnifique qui sublime les décors du jeu. On a même droit à une intro assez longue, meilleure que celle des autres supports, qui explique clairement les propriétés des lunettes à rayon X de Bart. Sans doute la meilleure version du jeu.



ATARI ST

□ Le portage ST est une des rares conversions produites en interne chez Imagineering, même s'il ne se distingue pas tellement des autres versions. Il manque l'intro de l'Amiga, mais le jeu est surtout moins fluide. Les réactions de Bart sont un peu bizarres, mais au moins, les jolis graphismes sont au rendez-vous.



ZX SPECTRUM

□ Les graphismes en prennent évidemment un coup sur ce portage sur l'humble ZX Spectrum, signé Arc Developments. Par contre, le gameplay est pratiquement le même, sauf qu'au lieu d'un jeu en scrolling, on se retrouve avec un titre écran-par-écran, courant sur ce support.

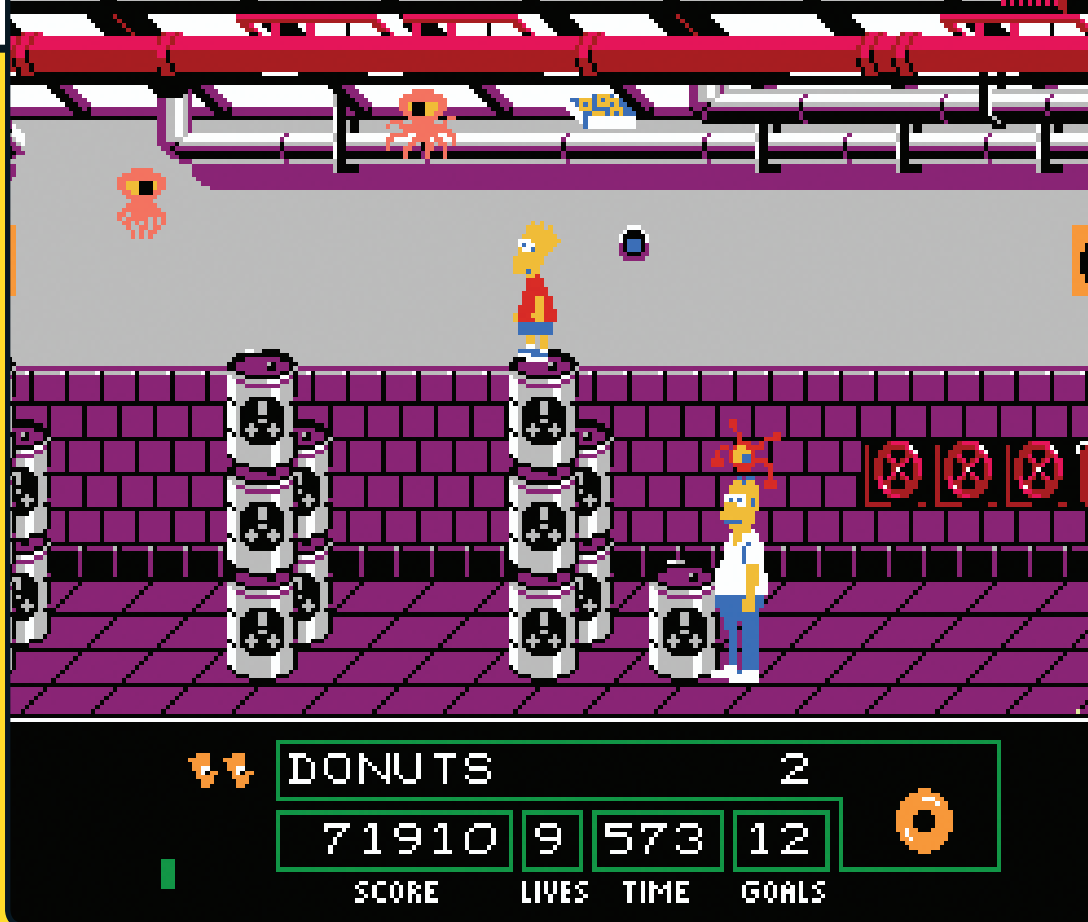
AMSTRAD CPC

□ Visuellement, c'est beaucoup mieux que sur ZX Spectrum, mais c'est peut-être la pire de toutes les versions. Les lunettes à rayon X sont mal gérées (sans doute à cause des limites du hardware), le gameplay n'est pas fameux et la plupart des détails 'Simpson-esques' sont tout bonnement passés à la trappe.



COMMODORE 64

□ Le C64 accuse aussi ses limites, mais s'en sort un peu mieux que le CPC. Il zappe lui aussi la plupart des petits détails qui font le charme du jeu, mais s'il fait le minimum côté graphique (avec du scrolling, tout de même), le gameplay d'origine est plutôt bien retranscrit.



» [NES] Surveillez ces donuts, au plafond. Ce serait dommage qu'Homer se les goinfre tous...

» [NES] Pourquoi sauter sur la tête de Tahiti Bob, quand c'est bien plus rigolo d'écraser ses énormes petons?



► frère, on s'est rappelés de ces vieilles pubs ringardes, en particulier de celle pour des lunettes à rayons X qui permettait de voir à travers les vêtements des filles. On s'est dit que c'est le genre de truc qu'un gosse comme Bart voudrait absolument, et ça nous a naturellement amenés à un concept d'invasion extraterrestre, comme dans le film de Carpenter [*Invasion Los Angeles*, sorti en 1988, *NDLR*], où Bart est la seule personne en ville capable de repérer les aliens 'voleurs de corps' grâce à ses lunettes à rayons X."

La Fox impose cependant deux choses, avant que le développement ne commence. En premier lieu, le choix du personnage jouable. Si Homer a aujourd'hui les faveurs du public, la Bartmania explosait à l'époque, aussi les gens de la Fox souhaitent-ils capitaliser là-dessus, certains que son côté 'sale gosse' séduirait bien plus les joueurs.

"On avait réfléchi à un concept moins focalisé sur Bart", nous dit Gary, "mais Acclaim a insisté, à juste titre, pour qu'on se concentre sur ce personnage, vu la cible démographique du jeu.

Ils avaient raison, bien sûr : c'est Bart qui fait avancer l'histoire, dans la série. C'est lui qu'on suit pendant le célèbre générique. Chaque gamin qui avait une NES voudrait incarner Bart."

La deuxième demande de la Fox, sans grande surprise, c'est que le jeu soit un titre de plateforme 2D – ce qui vu la nature de la NES et de ses jeux, n'a rien de bien étonnant.

"Dès le début, Acclaim voulait faire un jeu de plateforme en scrolling de côté – comme les *Mario*", nous dit Dan. "Ils voulaient un jeu de plateforme. De toute façon, vu les restrictions 2D de la NES, c'était à l'évidence la meilleure façon de mettre en scène Bart et compagnie."

Si personne n'a l'intention de concurrencer directement Mario, le but est avant tout d'exploiter au mieux la licence, son humour et son style. La coopération de la Fox a grandement aidé Imagineering à atteindre ces objectifs et capturer l'essence de la série. "On a eu plusieurs réunions avec les gens de la Fox, dans leurs studios", raconte Dan. "On a rencontré Matt Groening deux trois fois –, il voulait être sûr que le personnage de Bart allait être bien retranscrit. Il a validé le look de Bart, l'aspect des décors. On a fait en sorte de reproduire le style de la série du mieux possible, en intégrant le Bowl-a-Rama de Barney, la statue de Jedebiah Springfield et toutes sortes de lieux familiers pour les spectateurs. Ils nous ont aussi fourni des bobines d'épisodes, des dessins de référence, etc. Ils nous ont vraiment bien aidés."

La barre est placée haut, pour le tout premier jeu *Simpson*, qui ne doit pas trahir la popularité croissante du jeu. La Fox et Acclaim ne se sont pas contentés d'exploiter à la va-vite la folie Simpson : ils ont vraiment voulu faire honneur à la série.

"On voulait que ce soit totalement



» [Amiga] Le gameplay et le design des niveaux sont pratiquement les mêmes dans toutes les versions du jeu.

» [NES] Il était inimaginable qu'Ichy et Scratchy ne fassent pas une apparition.

» [NES] Les fans d'*Invasion Los Angeles* auront tout de suite vu l'hommage que lui rend *Bart Vs The Space Mutants*.



» [Mega Drive] La version Mega Drive de *Space Mutants* est un cran au-dessus du jeu NES, aussi bien visuellement qu'en termes de gameplay.

un maximum de parenté avec le dessin animé. C'est ce que voulait la Fox, aussi. On souhaitait aussi inclure les petits gags récurrents de la série, comme les blagues téléphoniques de Bart. Ça apportait à la fois quelque chose au jeu, tout en s'appuyant sur ces détails familiers qui ont fait le succès de la série."

Ce premier niveau pose à la fois les bases du gameplay, de l'esthétique et de la narration. Le tout se combine au sein du jeu, comme quand Bart se sert des lunettes à rayons X pour repérer les aliens, avant de leur sauter dessus afin de récupérer des lettres formant le nom d'un personnage qui fera une apparition, ou quand des mécaniques de puzzle sont ajoutées au gameplay de plateforme – un concept encore assez nouveau, sur NES. Si dans le premier niveau, par exemple, repêcher les objets violets en rouge sert surtout à illustrer la 'rebelle attitude' de Bart, le principe gagne en complexité plus loin dans le jeu – pour devenir un objectif de mission. Si ces deux facettes du jeu, la plateforme et le puzzle, se mêlent harmonieusement, c'est

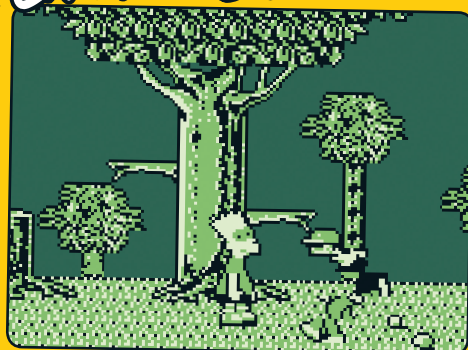


► 'Simpsonesque', nous dit Dan. "Reproduire l'esprit de la série, de ses personnages, de ses histoires." Si le personnage de Bart est sous les projecteurs, les autres membres de la famille ne sont pas oubliés pour autant. "La Fox souhaitait que chaque membre de la famille fasse au moins une petite apparition", ajoute Dan. "Maggie dans la zone de la statue, Lisa à la fête foraine, Marge au centre commercial..."

Pour véhiculer au mieux l'imagerie des *Simpson*, Imagineering tient aussi absolument à capturer une scène emblématique de la série, une image récurrente à chaque épisode : le moment où la famille Simpson se rassemble devant la télé. C'est autour de cette idée qu'est conçu le premier niveau de jeu, qui a marqué bien des joueurs.

"On voulait entrer dans la séquence d'intro de chaque épisode, quand Bart traverse le générique en skateboard. C'était parfait pour lancer le jeu, avec un minimum de dialogues et

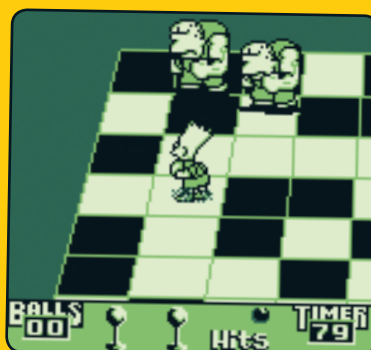
Game Bart Le fils Simpson vous fait les poches



BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY

GAME BOY, 1991

□ Le premier jeu *Simpson* portable est un titre original, qui a d'ailleurs servi de base à un épisode de la série, un an plus tard. Par contre, c'est assez nul, avec des commandes pourries et un gameplay très répétitif. Comme beaucoup de titres Game Boy de la première heure, hélas.



BART VS THE JUGGERNAUTS

GAME BOY, 1992

□ *Bart Vs The Juggernauts* préfère troquer la plateforme (un genre surreprésenté sur Game boy) pour un éventail de mini-jeux. L'idée est bienvenue et le jeu est sympa à jouer en courtes sessions.



BART & THE BEANSTALK

GAME BOY, 1994

□ Retour dans le monde de la plateforme avec ce titre moins pourri que *Camp Deadly*, mais pas terrible quand même. L'intrigue elle-même manque d'imagination : on reprend un conte de fées, et on y colle des personnages des *Simpson*. Du *fan service* au minimum syndical.

“On voulait surprendre sans cesse le joueur, en mettant dans le jeu tout ce qui faisait le charme de la série”

Garry Kitchen

grâce aux jeux d'aventure dont Dan était friand : “J’ai beaucoup joué aux premiers jeux d’aventure texte”, nous raconte-t-il. “J’ai fait tous les *Zork*, et j’avais écrit et publié deux jeux d’aventure texte dans le même genre, en 1980, avant d’entrer chez Activision. Des jeux Apple et TRS-80 avec une reconnaissance syntaxique très poussée. Ce sont des titres de ce genre, avec leurs objets à récupérer et à garder dans l’inventaire jusqu’à ce qu’on en ait besoin, qui m’ont inspiré pour le côté ‘aventure’ du jeu.”

Ralentir le rythme d’un jeu de plateforme, pour que l’expérience soit plus posée et réfléchie, n’est pas un concept très courant, à l’époque. Cela implique aussi que chaque niveau doit avoir un objectif différent : repeindre tout ce qui est violet, détruire les panneaux de sortie, trouver des barres d’uranium radioactif...

Tout le monde s’accorde sur le fait que l’humour doit être le ciment du jeu. Mais à cause des limitations hardware, il reste peu de place pour les dialogues. “Ce n’était pas évident”, se souvient Gary, “parce qu’une grande partie de l’humour des *Simpson* vient justement de ses dialogues et du talent des doublés ! Mais on a essayé d’injecter de l’humour à chaque occasion. On a pris bien soin d’inclure toutes sortes de petits détails pour être le plus fidèles possible, jusque dans l’interface du jeu, avec les personnages qui clignent des yeux.”

Le jeu est bourré de références qui consolident l’ambiance *Simpson*, allant des lieux visités (le Kwik-E-Mart, la centrale nucléaire où ‘travaille’ Homer...) aux personnages secondaires (Barney,

Krusty le Clown, Tahiti Bob...).

“J’adore particulièrement le combat de boss contre Tahiti Bob, à la fin du troisième niveau”, nous dit Garry. “Et aussi, le final hilarant du jeu, avec la tétine de Maggie.”

Garry explique également qu’on doit surtout à Barry Marx, à la fois auteur et producteur du jeu, l’exploitation habile des scènes et personnages emblématiques de la série : “On voulait surprendre sans cesse le joueur, en mettant dans le jeu tout ce qui faisait le charme de la série.”

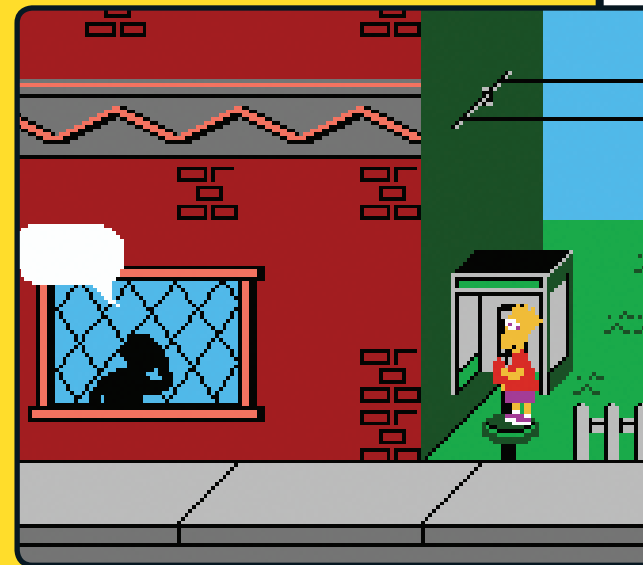
À sa sortie en 1991, sans grande surprise, le jeu fait un carton – d’autant que la série est au sommet de sa popularité. Bien entendu, une suite est inévitable.

“On en avait déjà parlé avant, mais Acclaim n’a donné le feu vert qu’après la sortie de *Bart Vs The Space Mutants*”, explique Dan. “Ils sont venus nous voir en nous disant qu’on avait assuré et qu’ils aimeraient bien une suite avec un concept plus large, plus ambitieux.”

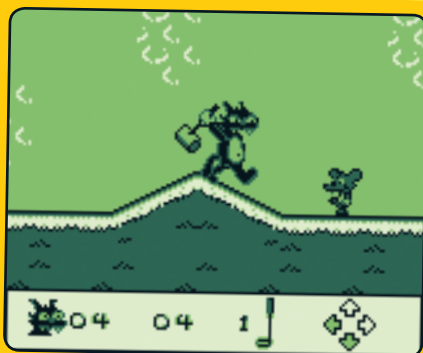
L’idée est vite trouvée : envoyer Bart tout autour du globe. “Le concept m’a tout de suite plu : on allait pouvoir aller dans toutes sortes d’endroits cool”, se souvient Dan. “Quand j’ai présenté le projet aux gens de la Fox, je leur ai dit ‘Regardez par la fenêtre : dans vos studios, vous pouvez emmener tout le monde en voyage, sans quitter vos plateaux. On aimerait faire la même chose : Bart qui sort de la table de dessin et saute dans un studio d’enregistrement, puis traverse un film de pirates, la Chine et toutes sortes d’endroits exotiques marrants.’”

L’objectif est aussi de s’appuyer sur les atouts de *Bart Vs The Space Mutants*, en exploitant le personnage de Bart d’autres façons, plus variées. Si la partie ‘puzzle’ est mise au rancart, beaucoup d’autres éléments du jeu sont étoffés, avec des séquences de skateboard améliorées, des passages avec Bartman, divers mini-jeux...

Les développeurs prennent soin d’améliorer l’expérience de jeu : “On a essayé de réduire un peu la difficulté”, nous dit Dan, qui regrette que la difficulté du premier volet ait été augmentée pour gonfler artificiellement la durée de vie du jeu, à la demande de la Fox. “On a repris le code d’origine et on a un peu modifié Bart, pour qu’il ait l’air différent. Pas beaucoup, mais en mieux, sur plusieurs points. On a modifié la physique, mais on voulait que les joueurs qui avaient joué au premier volet retrouvent tout de même les mêmes sensations, manette en ▶



» [NES] Les blagues téléphoniques pourries de Bart sont elles aussi au programme dans *Bart Vs The Space Mutants*.



ITCHY & SCRATCHY IN MINIATURE GOLF MADNESS

GAME BOY, 1994

□ Mélanger du golf et de la plateforme, en voilà une drôle d’idée ! La violence éclaboussante des dessins animés *Itchy & Scratchy* est censurée et on a plus l’impression d’avoir deux jeux différents accolés l’un à l’autre, mais bizarrement, ça fonctionne pas mal.



NIGHT OF THE LIVING TREEHOUSE OF HORROR

GAME BOY COLOR, 2001

□ Sans conteste le meilleur titre de plateforme *Simpson* sur supports portables. Par contre, la difficulté est cauchemardesque et le jeu est trop peu varié pour qu’on ne se lasse pas.



ROAD RAGE

GAME BOY ADVANCE, 2003

□ Cette version n’arrive pas à la cheville de son équivalent sur console de salon (elle-même une pâle copie de *Crazy Taxi*), mais elle reproduit honnêtement l’expérience sur petit écran, bien qu’une bonne partie de ce qui fait tout le charme de la mouture PS2 ait été perdu en route.

Doh, Les revoilà!

Les jeux Simpson qui méritent un petit crochet du côté de Springfield...

BART VS THE SPACE MUTANTS

□ Le premier jeu Simpson, mais aussi un des meilleurs. Les titres NES qui ont suivi n'ont pas bénéficié du même soin, et aucun autre titre de la franchise ne reprend le même type de mécanique de puzzle imaginé par Imagineering.



THE SIMPSONS ARCADE

□ À l'époque, si ce n'est pas un jeu de plateforme, il y a de fortes chances que ce soit un beat 'em-up. C'est ici le cas, dans un jeu d'arcade bien troussé, signé Konami. Fluide et rapide, *The Simpsons Arcade* est aussi très fidèle à la franchise.

THE SIMPSONS HIT & RUN

□ Si *Road Rage* est une copie potable, mais limitée, de *Crazy Taxi*, *Hit & Run* est un clone des *Grand Theft Auto*. C'est sans commune mesure avec son modèle, mais c'est mieux réalisé que *Road Rage* et les fans des Simpson peuvent y explorer Springfield à loisir.



LES SIMPSON, LE JEU

□ Ce produit dérivé du film *Les Simpson* est moins pire que la plupart des jeux du genre. C'est non seulement un solide jeu de plateforme 3D, mais on y retrouve aussi l'esprit de la série, et même quelques clins d'œil aux clichés et à l'imagerie de moult jeux vidéo. [On est contents, c'est pas tous les jours qu'on peut caser un 'moult' dans nos papiers, NDLR] [Ouais, ben n'en abusez pas non plus, Note de la correctrice].



LES SIMPSON : SPRINGFIELD

□ Un titre à freemium dans la veine de *Farmville* et autres jeux sociaux. Reste que la franchise est plutôt bien exploitée, même si ça ne casse pas non plus moult pattes à un canard [QU'EST-CE QUE JE VIENS DE VOUS DIRE, BON SANG!?! Note de la correctrice].

"On a repris le code d'origine et on a un peu modifié Bart, pour qu'il ait l'air légèrement différent" Dan Kitchen

► main. Et on a aussi réglé et amélioré certains niveaux, pour éviter les sauts trop longs et les sauts à l'aveugle."

Si la Fox a laissé les coudées franches aux développeurs pour le premier jeu, le studio s'implique beaucoup plus pour ce second volet. "Ils voulaient une expérience beaucoup plus complète", explique Dan. "C'est pour ça qu'on a fini par inclure encore plus d'apparitions de personnages, la carte interstitielle et les mini-jeux."

Ces derniers permettent d'ajouter encore plus de personnages à l'écran, sans pour autant inclure davantage de personnages jouables qui auraient mis à genoux la NES. Un compromis que la Fox considère comme acceptable : "Ça ne suffisait pas, d'envoyer Bart dans d'autres lieux en faisant la même chose", ajoute Dan. "On a dû réfléchir à la façon dont on pourrait offrir aux joueurs un jeu *Simpson* qui reflète la personnalité de la série, tout en lui offrant quelque chose en plus."

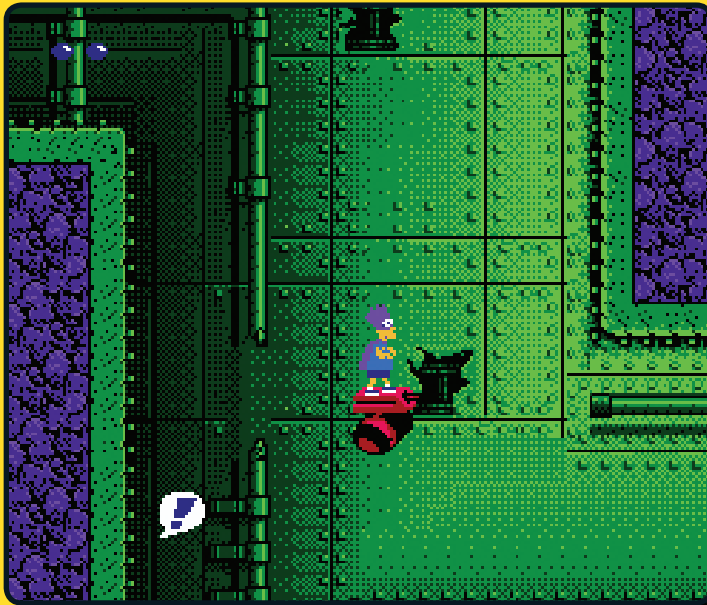
L'idée du quiz sur la série – qui n'a pourtant encore que deux saisons à son actif au moment du développement du jeu – vient de là. Le délai de production est également incroyablement court, puisque *Bart Vs The World* sort sur NES quelques mois à peine après son prédécesseur.

Les Simpson sont déjà devenus une grosse marque, et leur popularité continue de croître à chaque épisode. La Bartmania bat son plein, alors que la série trouve son rythme de croisière et affirme son style et son humour.

Acclaim et la Fox comptent bien en profiter et cherchent déjà d'autres développeurs pour

» [NES] Bart échappe de justesse à un pirate à jambe de bois en grimpant à l'échelle.





» [NES] Bartman semble songeur... Peut-être se demande-t-il si ce n'était pas là le jeu de trop...

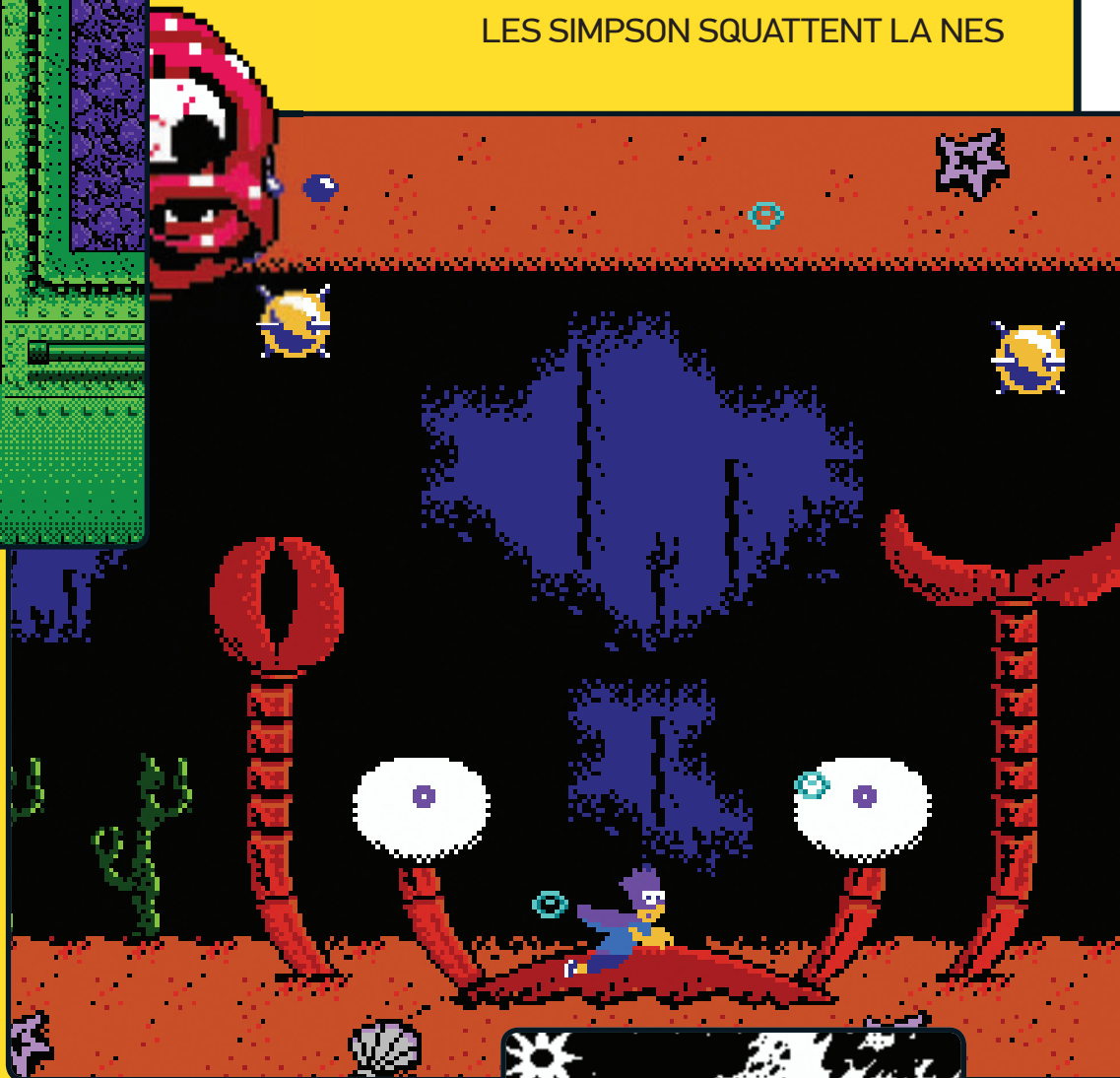
concevoir d'autres jeux *Simpson* – le regard tourné vers la nouvelle génération de consoles. Imagineering concevra un troisième et dernier jeu *Simpson*, *Bartman Meets Radioactive Man*, dans des circonstances très différentes, surtout d'un point de vue créatif, la Fox s'impliquant encore davantage dans le processus.

"Les gens de la Fox sont venus nous voir avec l'idée d'un jeu où Bart protégerait le monde de Radioactive Man. Ils voulaient plus ou moins la même chose qu'avant, mais sur ce thème-là. Ils avaient des idées bien précises des lieux que le joueur devrait explorer – ils ont par exemple imposé les sections sous l'eau et dans la forêt enchantée. Au final, le seul lien qu'il restait avec *Les Simpson*, c'était Bartman. Tout le reste – les autres personnages, les lieux familiers, l'histoire – était bazarde."

Bartman Meets Radioactive Man, un jeu de plateforme 2D générique sans grand lien avec la licence, tranche en effet avec ses deux prédécesseurs. Il n'a ni les éléments 'puzzle' de *Bart Vs The Space Mutants*, ni la variété de *Bart Vs The World*, en plus d'être horriblement difficile. "Le jeu était totalement centré sur Bartman, et on a dû construire les niveaux autour de ça", explique Dan. "Des niveaux traditionnels à la Mario ne seraient pas amusants, avec une cape qui permet de voler au-dessus de tout, alors on a dû imaginer des stages plus verticaux,



» [NES] Dans *Bart Vs The World*, l'ainé des enfants Simpson visite des lieux célèbres tout autour du globe.



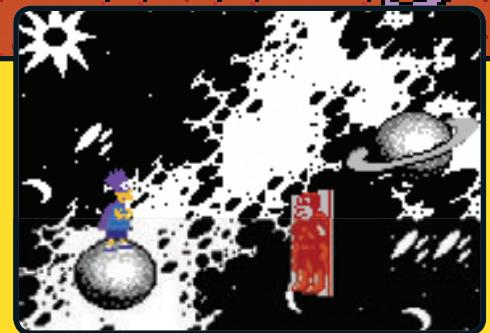
» [NES] Bartman troque les environnements familiers de Springfield pour quelque chose de beaucoup plus abstrait.

avec toutes sortes d'obstacles pour limiter les pouvoirs du personnage. On ne pouvait pas juste tout survoler. Il fallait que ça reste amusant, et qu'il y ait différents types de niveaux. Un vrai défi !"

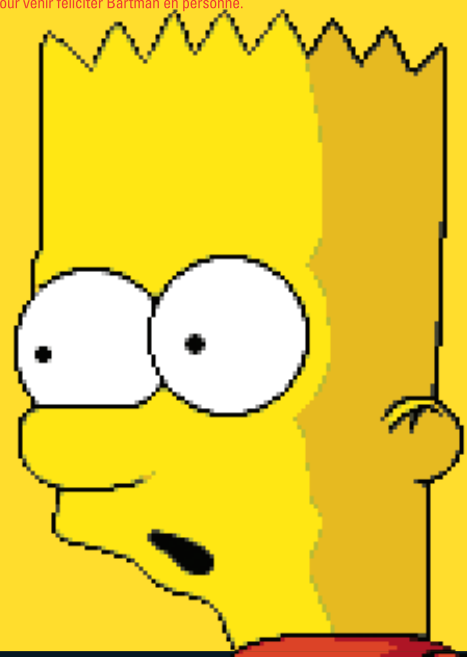
En outre, le jeu se distingue aussi de ses deux prédécesseurs en mettant l'accent sur les combats, avec un Bartman qui cogne et qui tire des lasers.

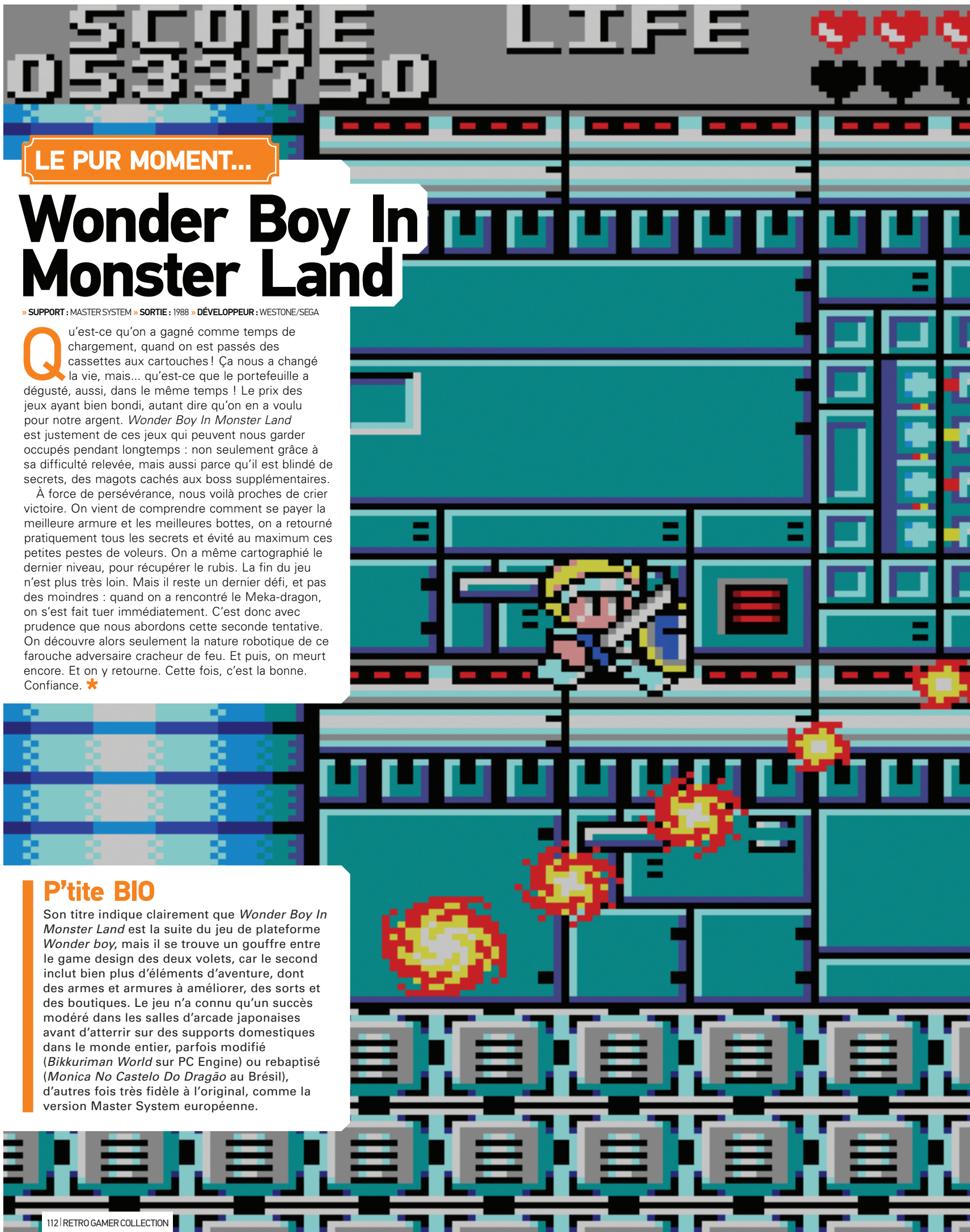
Bartman Meets Radioactive Man sort en décembre 1992 et est loin de faire l'unanimité. "On avait la pression, bien sûr", nous dit Gary. "Et ça a empiré, au fur et à mesure qu'on voyait grandir la popularité des *Simpson*. Plus ils étaient connus, plus on avait de pression !"

Mais le poids de la famille Simpson ne va plus très longtemps peser sur les épaules de l'équipe d'Imagineering, puisque *Bartman Meets Radioactive Man* sera le dernier de leurs titres sous cette franchise. Par contre, les jeux sous celle-ci vont se multiplier, pour le meilleur et pour le pire, à l'image des fluctuations scénaristiques de la série animée. Les Simpson entretiendront une longue relation avec le gaming, et si Homer, Bart, Maggie et Lisa n'ont jamais vraiment tutoyé les étoiles du jeu vidéo, tous les joueurs ont forcément à un moment ou un autre fait un petit bout de chemin vidéoludique à leurs côtés. *



» [NES] Radioactive ouvre une porte dans le temps et l'espace pour venir féliciter Bartman en personne.





LE PUR MOMENT...

Wonder Boy In Monster Land

» SUPPORT : MASTER SYSTEM » SORTIE : 1988 » DÉVELOPPEUR : WESTONE/SEGA

Qu'est-ce qu'on a gagné comme temps de chargement, quand on est passés des cassettes aux cartouches ! Ça nous a changé la vie, mais... qu'est-ce que le portefeuille a dégusté, aussi, dans le même temps ! Le prix des jeux ayant bien bondi, autant dire qu'on en a voulu pour notre argent. *Wonder Boy In Monster Land* est justement de ces jeux qui peuvent nous garder occupés pendant longtemps : non seulement grâce à sa difficulté relevée, mais aussi parce qu'il est blindé de secrets, des magots cachés aux boss supplémentaires.

À force de persévérance, nous voilà proches de crier victoire. On vient de comprendre comment se payer la meilleure armure et les meilleures bottes, on a retourné pratiquement tous les secrets et évité au maximum ces petites pestes de voleurs. On a même cartographié le dernier niveau, pour récupérer le rubis. La fin du jeu n'est plus très loin. Mais il reste un dernier défi, et pas des moindres : quand on a rencontré le Meka-dragon, on s'est fait tuer immédiatement. C'est donc avec prudence que nous abordons cette seconde tentative. On découvre alors seulement la nature robotique de ce farouche adversaire cracheur de feu. Et puis, on meurt encore. Et on y retourne. Cette fois, c'est la bonne. Confiance. ★

P'tite B10

Son titre indique clairement que *Wonder Boy In Monster Land* est la suite du jeu de plateforme *Wonder boy*, mais il se trouve un gouffre entre le game design des deux volets, car le second inclut bien plus d'éléments d'aventure, dont des armes et armures à améliorer, des sorts et des boutiques. Le jeu n'a connu qu'un succès modéré dans les salles d'arcade japonaises avant d'atterrir sur des supports domestiques dans le monde entier, parfois modifié (*Bikkuriman World* sur PC Engine) ou rebaptisé (*Monica No Castelo Do Dragão* au Brésil), d'autres fois très très fidèle à l'original, comme la version Master System européenne.



RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

Gros flambeur

On trouve toutes sortes de marchands dans *Wonder Boy In Monster Land*, et certains ont des objets très intéressants à vendre. Mieux vaut avoir les poches bien lourdes de centaines de pièces d'or pour espérer acheter les meilleurs artefacts tant convoités...



C'est pas du pipeau

L'utilité de la flûte du niveau 4 n'est pas évidente, mais ne l'oubliez pas quand vous abordez la dernière section du septième stage, sur cette île perdue en pleine mer. Grimpez à l'échelle et jouez de votre flûte pour faire apparaître le Manoir des Mystères à droite, hors écran.



Portes dérobées

Comme on vous l'a suggéré, il y a des tas de secrets à découvrir dans *Wonder Boy In Monster Land*. N'hésitez pas à pousser le stick vers le haut pour sonder un endroit un peu bizarre, histoire de voir si une porte invisible ne s'y camoufle pas. Mais attention aux conséquences : c'est peut-être un combat de boss qui vous attend derrière...



Mouché, le Sphinx!

C'est bien connu, les sphinx aiment les énigmes, et celui de ce combat de boss ne déroge pas à la règle. Si vous devinez la bonne réponse (ou avez acheté l'info dans une taverne du coin, petit malin), le combat cesse immédiatement. Par contre, si vous vous plantez, préparez-vous à souffrir et à cramer un peu.



LE MAKING OF DE

QUAKE

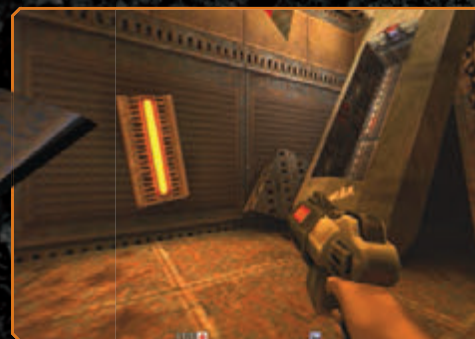


INFOS

- » **ÉDITEUR :**
ACTIVISION
- » **DÉVELOPPEUR :**
ID SOFTWARE
- » **SORTIE :**
1997
- » **SUPPORTS :**
PC, DIVERS
- » **GENRE :**
FIRST-PERSON SHOOTER



» Tim Willits, qui a commencé comme level designer chez id Software, est aujourd'hui chef de studio.



» [PC] L'introduction du jeu montre la capsule du héros, qui vient de se crasher. Les affaires reprennent!

Après avoir participé à la création des hits *Wolfenstein 3D*, *Doom* et *Quake*, John Romero, cofondateur d'id Software au look et au caractère de rock star, décide de lever les voiles et laisse donc à ses ex-collègues le soin de choisir leur prochain projet, comme se souvient Tim Willits, *level designer* sur *Quake II* : "Quand on a laissé partir John, on a pu aborder le nouveau *Quake* autrement. Kevin Cloud a pris les commandes du projet et s'est reconcentré sur quelque chose de plus narratif qui se déroule dans un autre univers. Un jour, il a eu une illumination : *Les Canons de Navarone*. C'est ce qui a donné le ton pour *Quake II* : dans le film, les Alliés doivent détruire les canons des Allemands avant de lancer l'assaut. C'est la même chose dans *Quake II* : le joueur doit détruire les gros canons pour que les vaisseaux de débarquement puissent atterrir. C'est aussi pourquoi le joueur est tout seul : les forces humaines ont été envoyées sur place dans des capsules individuelles, car elles seules sont assez petites pour passer sans se faire allumer par les canons."

Et pour rester dans la logique des *Canons*



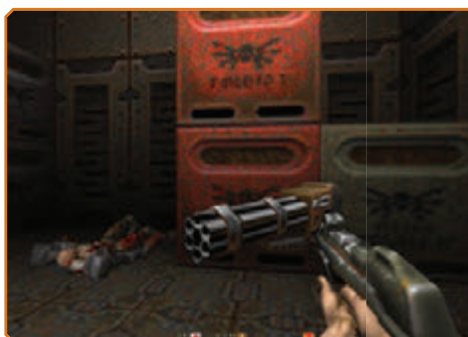
KE II

Suite au départ de John Romero, id Software décide que la suite de son FPS légendaire serait scénarisée, avec des missions à accomplir. Tim Willits nous confie comment *Quake II* s'est forgé...

de Navarone, il faut une armée ennemie qui rappelle les Nazis. Kevin Cloud imagine ainsi une race d'extraterrestres macabres du nom de Stroggs. "Kevin voulait une armée à la fois terrifiante et unifiée", explique Tim. "C'est pourquoi les Stroggs sont des extraterrestres vampiriques. Leurs plans sont les mêmes que les Borgs, dans *Star Trek* : ils conquièrent des planètes pour récupérer des organes et des tissus vivants afin de se réparer et se maintenir en vie. Vu qu'ils ont attaqué plusieurs planètes, avec des formes de vie différentes, chaque Strogg a quelque chose de particulier. Mais ils sont aussi unis, car ils font partie du Collectif Strogg."

Le concept de ces horribles créatures de science-fiction ne se marie cependant pas très bien avec l'histoire d'horreur gothique du premier *Quake*. Tim souligne alors que la suite de *Quake* a failli être un tout autre titre indépendant, point de départ d'une autre franchise : "On voulait faire autre chose dans ce jeu, et on a pensé ne pas l'appeler *Quake II*. Paul Steed avait proposé un autre titre que j'aimais bien, '*Wor*', mais c'était difficile de trouver un nom que tout le monde appréciait, alors on a finalement juste apposé un II derrière *Quake*. Et le jeu a le même ADN que *Quake*, fondamentalement : de grosses armes, de l'action qui décoiffe et un héros qui sauve le monde."

L'équipe choisit donc de garder la quintessence du gameplay à la *Quake*, mais



» [PC] L'arme de base de *Quake II* est plutôt pourrie, mais vous ramasserez de quoi exploser plus efficacement les pas beaux en cours de jeu.

de basculer dans la science-fiction au lieu de retravailler l'univers pour revenir à la *dark fantasy*. "On était tous dingues de SF !", explique Tim. "En plus, c'était rafraîchissant de faire quelque chose d'à la fois familier et nouveau. Dans un univers de SF, on peut créer de super armes et de nouveaux types de créatures, donc ça nous a donné toute latitude pour faire un super jeu."

Outre sa thématique, *Quake II* se distingue de son prédécesseur par son scénario cohésif, dont le ton est donné par l'introduction vidéo et le design des ennemis extraterrestres biomécaniques.

"*Quake* était génial, mais c'était un vrai bazar", reconnaît Tim. "L'équipe de *Quake II* ►



DU MÊME DÉVELOPPEUR

QUAKE II

SUPPORTS : PC, DIVERS

ANNÉE : 1997

QUAKE III ARENA (CI-DESSUS)

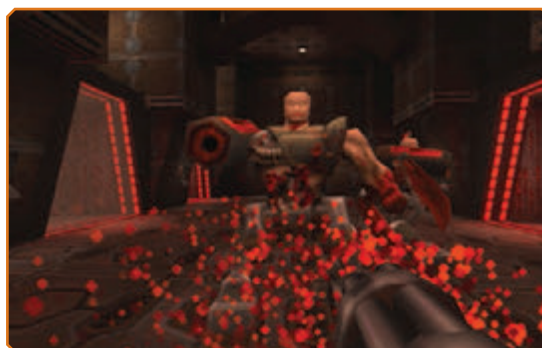
SUPPORTS : PC, DIVERS

ANNÉE : 1999

DOOM

SUPPORTS : DIVERS

ANNÉE : 2016



Q U A K E II

CONVERSIONS

Quand *Quake II* fait des infidélités au PC...

MAC ▶

□ Les cartes 3D pour Mac ne sont arrivées qu'à la fin des années 90, aussi n'est-il guère étonnant que *Quake II* ne soit sorti sur Mac que deux ans après la version PC. Ça valait le coup d'attendre, car cette version est identique à l'originale, au point que les joueurs PC et Mac peuvent s'affronter dans des *deathmatches* en ligne.



◀ N64

□ La version PC a été retravaillée pour mieux s'accorder au support cartouche de la N64, aussi des systèmes de jeu ont-ils été simplifiés et les niveaux réduits. Malgré tout, *Quake II* N64 rappelle bien le jeu original, dont il reprend l'esthétique et le game design.



PLAYSTATION ▶

□ Moins impressionnante que la version N64 en termes de visuels et de vitesse de jeu, la mouture PlayStation de *Quake II* en reprend joliment les niveaux révisés. Et comme cet autre portage console, celui de la PlayStation a droit au multi en écran partagé. En prime, il inclut deux nouveaux adversaires Stroggs.



◀ AMIGA

□ Si en 2002, *Quake II* fait un peu pâle figure face aux derniers FPS en date, Hyperion Entertainment a repris le code source qu'il avait publié l'année précédente pour sortir un portage Amiga! Le résultat est proche de l'original, mais nécessite un processeur rapide et une carte accélératrice. N'espérez donc pas le faire tourner sur un Amiga traditionnel...



▶ s'est ralliée à un seul style, une direction artistique, une histoire. Le design était meilleur et plus cohérent. C'est Paul Steed qui a fait la très chouette cinématique d'intro. Avant, il avait travaillé sur les *Wing Commander*. Il avait donc quelque expérience avec les jeux d'action de science-fiction. Adrian Carmack a fait de magnifiques dessins préparatoires, pour les Stroggs, et Paul leur a ajouté de la personnalité avec les animations."

La suite de *Quake* se distingue d'autant plus de son modèle que le programmeur-star d'id, John Carmack, modifie son moteur *Quake* afin que les niveaux gagnent en couleurs et en luminosité. "On avait un superordinateur, de la taille d'un frigo, qui calculait les éclairages pour les niveaux" se souvient Tim. "Avant *Quake II*, aucun jeu n'avait de couleurs d'éclairage. On était comme des gosses avec un nouveau jouet. On était comme des dingues. Je sais que certains niveaux ont des éclairages bizarres, mais on trouvait ça extraordinaire, à l'époque, d'avoir des lumières bleues ou vertes. Alors on en a mis dans tous les coins!"

Au-delà de ces considérations esthétiques, les niveaux de *Quake II* s'écartent de ceux du premier *Quake* avec leur nature plus ouverte, moins linéaire, que Tim attribue à l'expérience et à une approche plus narrative du jeu. "On avait plus d'expérience en design de niveaux, et on racontait plus une histoire. On avait une progression et des niveaux identifiables – la prison, le hangar, l'usine de traitement, etc. Et puis, les PC tournaient plus vite, les joueurs de l'époque upgradaient constamment leurs machines avec les nouvelles technologies. C'est vraiment une combinaison de tout cela."

En outre, les niveaux de *Quake II* sont des



» [PC] Les Tank Commanders sont une vraie plaie – et vous devrez vous en fader deux en même temps dans le palais!



» [PC] Attendez-vous à un vrai bain de sang dans le dernier combat de *Quake II* contre le Makron, le chef des Stroggs. Oui, vraiment. Makron.

missions à objectifs, et le joueur passe par un *hub* pour aller d'un niveau à l'autre. "Je ne me souviens pas si c'était planifié ou si ça s'est imposé naturellement", nous dit Tim. "Mais on a fait ces missions, avec ces messages d'alerte radio, parce qu'on voulait offrir une meilleure expérience, une meilleure histoire. Les *hubs* en sont une conséquence. Ils enrichissent l'environnement, de sorte qu'on a le sentiment d'un monde réel qu'on infiltre. Les *hubs* offrent aussi la liberté de réutiliser des zones des niveaux, pour là encore donner une cohérence à l'univers de jeu."

Dans une des missions les plus glauques du jeu, le joueur doit sauver des marines traumatisés, jetés dans des machines à viande.

"Vous pouviez couper l'alimentation de ces machines, durant cette mission dans l'usine de traitement, et je crois que c'était la limite de ce que permettaient les scripts de gameplay", se souvient Tim. "Et après, qu'est-ce qu'on fait de ces marines, une fois qu'ils ont été libérés ? On n'avait pas d'IA, donc ils ne pouvaient pas vous suivre. En plus, ces pauvres âmes avaient été mutilées au-delà de tout espoir de guérison par les expériences des Stroggs..."

Naturellement, un nouvel arsenal est imaginé pour *Quake II*, aux côtés d'une partie des armes qui avaient fait leurs preuves dans les précédents FPS d'id : "On avait les armes testées et approuvées, comme le lance-roquettes et le *lightning gun* de *Quake*",



» [PC] L'Icarus, un des rares ennemis volants du jeu, n'est pas une cible facile. En plus, il se déplace en nuée.

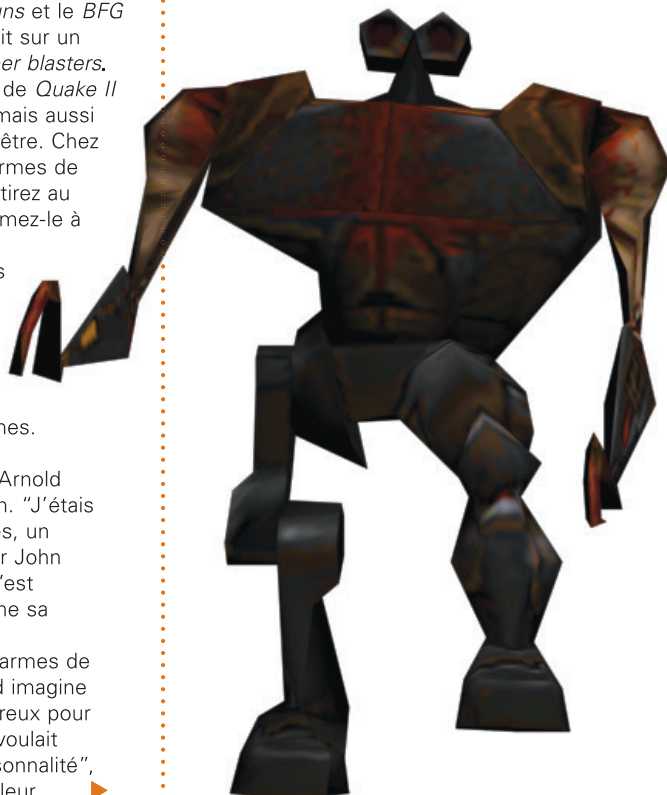
"Le railgun de *Quake II* s'inspire de l'arme dans le film *L'Effaceur*, avec Arnold Schwarzenegger"

Tim Willits

confirme Tim, "plus les *machine guns* et le *BFG* de *Doom*, mais vu que *Quake II* était sur un thème SF, on a aussi ajouté les *hyper blasters*. On voulait que les nouvelles armes de *Quake II* soient excitantes et intéressantes, mais aussi qu'elles aient toujours une raison d'être. Chez id, on a toujours cru au concept d'armes de situation. Si un ennemi est proche, tirez au fusil à pompe. S'il est plus loin, allumez-le à la mitrailleuse. Il y a les projectiles explosifs, etc. Ce sont les situations qui demandent de nouvelles armes, qui sont donc conçues à partir de ce principe."

Le railgun de *Quake II* est certainement la plus emblématique de ces nouvelles armes. "Le railgun de *Quake II* s'inspire de l'arme dans le film *L'Effaceur*, avec Arnold Schwarzenegger", nous raconte Tim. "J'étais allé le voir au cinéma avec des potes, un soir, et le lendemain, je suis allé voir John Cash pour lui décrire cette arme : c'est comme une roquette, mais ça touche sa cible instantanément !"

Vu la puissance destructrice des armes de *Quake II*, railgun en tête, Paul Steed imagine des Stroggs assez solides et dangereux pour opposer quelque résistance. "Paul voulait que les créatures aient plus de personnalité", se souvient Tim. "Donc on pouvait leur

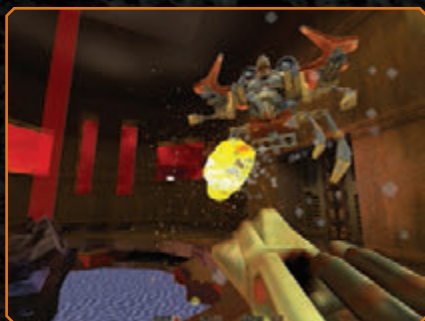
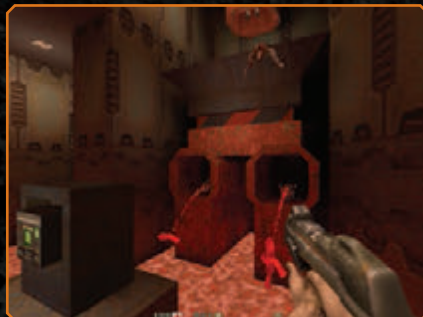


SACHEZ ÇA

Astuces et infos vitales sur 5 des meilleurs niveaux de *Quake II*

L'USINE DE TRAITEMENT ▶

□ C'est ici que les marines capturés sont transformés en gelée infâme dont se nourrissent les Stroggs, au cours d'un processus à vomir qui passe par sept machines macabres. Le joueur doit tuer un officier et désactiver les machines. Les ennemis ne sont pas très puissants, mais gare aux attaques-surprises...



◀ LE BIG GUN

□ Le milieu de la mission fait figure de promenade entre le combat de boss du début (noyez le Hornet sous les balles et planquez-vous quand il réplique) et la fuite en avant à la fin du niveau, qui ne laisse pas vraiment de marge d'erreur. On vous aura prévenus, venez pas chouiner.

LE HANGAR INTÉRIEUR ▶

□ Condamnez les portes du hangar pour empêcher les vaisseaux Stroggs de décoller. L'endroit est bien gardé, donc approchez prudemment, surtout au niveau des blocs flottants et des rouages géants. Mieux vaut aussi attaquer le Hornet qui garde l'entrée depuis une position en hauteur.



LES OUTLANDS ▶

□ Éliminez l'opérateur du canon près du point de départ avec une arme à longue portée. La mission des Outlands est un défi tambour battant qui ne va pas vous laisser souffler. Suivez le chemin dans les collines, traversez les ponts et les grottes, faites gaffe aux barracudas et activez enfin le marqueur de bombardement aérien avant de fuir vers la sortie.

◀ LES COURS EXTERNES

□ Vous allez devoir récupérer un appareil de données pour désactiver le système de communication des Stroggs. La route est bien sûr périlleuse, avec des sentiers qui surplombent de hautes falaises et plein d'empêcheurs de tourner en rond. Votre objectif est au fond d'une section sous-marine où l'on peut facilement se perdre.



“On a fait des tas de trucs marrants. C'était une super époque dans le milieu du jeu vidéo, et une très belle période pour id Software”

Tim Willits

▶ exploser la tête, mais ça ne les empêchait pas de répliquer avant de tomber. Paul a trouvé que ça ajoutait du piquant au gameplay, c'est son idée à lui. Paul était notre seul et unique animateur, et il a conçu les modèles 3D, aussi, donc les personnages de *Quake II* reflètent vraiment son style.”

L'équipe de développement se dévoue corps et âme au projet, et si l'énergie de la jeunesse leur permet de finir le jeu dans les temps, Tim admet qu'ils ont dû s'obliger à quelques compromis sur la fin : “On faisait des heures pas possibles, mais on était jeunes... On a fait la mission du hangar, qui n'est pas la meilleure du monde, je vous le concède, pendant la toute dernière semaine. C'était chaud, je vous l'avoue...”

Activision, éditeur et actionnaire majoritaire d'id Software, se soucie que le jeu nécessite des PC haut de gamme, équipés par les dernières cartes graphiques du moment. “Ça les inquiétait, chez Activision, que le jeu ne tourne bien que sur des PC avec le meilleur hardware graphique de l'époque”, nous dit Tim. “Mais quand le jeu est sorti, tout le monde se jetait sur les nouveaux processeurs et les dernières cartes graphiques. C'était un peu la norme, et d'ailleurs, *Quake II* n'était pas le seul jeu qui nécessitait une carte graphique récente. Les gars d'Epic, comme plein d'autres, faisaient des trucs géniaux, alors ce n'était pas un vrai problème...”

Quand *Quake II* sort, les doutes d'Activision



» [PC] Les ailes du Hornet en font un boss très mobile, donc très dangereux.



» [PC] 50 % humain, 50 % machine, 100 % mortel : le Super Tank n'est pas le genre de boss avec qui on déconne.

s'envolent. Le jeu s'écoule à près de 250.000 exemplaires en quelques mois.

"J'ai adoré bosser sur *Quake II*, vraiment. Et je crois que ça m'a beaucoup apporté, professionnellement. On s'est fait plaisir avec ce jeu. Tout le monde était très talentueux, on était plus concentrés sur le travail, on s'appréciait les uns les autres. Et je crois que ça se voit, dans le jeu. *Quake II* est le fruit de notre passion, et j'en suis très, très fier."

Au fil des années qui suivront, id vendra la licence du moteur de *Quake II*, qui sera repris dans plusieurs titres signés par d'autres studios. "Ils sont tous superbes", s'enorgueillit Tim. "Vraiment, j'aime tous les jeux qui tournent sur le moteur de *Quake II*. C'était une bénédiction de travailler avec des équipes comme celles de Raven, de Ritual et d'Activision, qui ont fait des choses exceptionnelles avec notre moteur. Sans oublier *Half-Life*, qui a changé le monde du jeu vidéo ! Je veux dire, c'est incroyable. Ces jeux avaient tous un côté id Software. Je me vante constamment des origines de ces jeux, qu'ils se fondent tous sur la technologie d'id. On était encore une petite société, mais on a apposé



» [PC] S'il est assez facile à vaincre, le barracuda de *Quake II* peut très vite vous faire perdre un tas de points de vie.

notre griffe sur toute l'industrie du jeu. Il y a de quoi être fier !"

Avec le recul, Tim est toujours aussi enthousiaste vis-à-vis de *Quake II*, mais il nous confie un petit regret, convaincu que le FPS d'id aurait mérité un autre nom et d'être le premier chapitre d'une toute nouvelle franchise. "C'est toujours aussi fun à jouer", ajoute-t-il. "Il y a encore des tas de gens qui l'adorent, même si certains nous reprochent que les roquettes soient un peu plus lentes que celles du premier *Quake*. Certains préférèrent la vitesse de jeu de *Quake II*, d'autres celle de *Quake*. J'imagine que ça dépend du jeu sur lequel vous avez commencé à jouer. Vraiment, personnellement, je pense que *Quake II* aurait dû s'appeler autrement. Mais vous savez, le plus important, c'est qu'on a fait des tas de trucs marrants. C'était une super époque dans le milieu du jeu vidéo, et une très belle période pour id Software. Et puis, on a quand même créé la meilleure arme de l'univers, le *railgun* ! *Quake II* est le point culminant de l'œuvre de ceux qui ont travaillé dessus. On était tous très différents, mais on a vraiment essayé de faire cause commune. C'était un vrai bonheur, de travailler sur ce jeu. ✱

MOTEUR, ACTION

D'autres titres de choix qui exploitent le moteur de *Quake II*

HERETIC II

□ S'inspirant de *Tomb Raider*, *Heretic II* opte pour la vue à la troisième personne. Si cela permet de déclencher et d'admirer quelques mouvements acrobatiques, le jeu s'appuie principalement sur les combats à distance et au contact, ainsi que sur des puzzles à base d'interrupteur à presser.



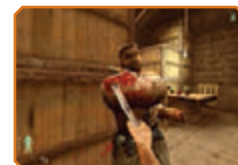
SIN

□ Le principal attrait de *Sin* est qu'il adopte le même gameplay que *Quake II*, mais avec des ajouts qui modifient totalement l'expérience de jeu, comme des environnements interactifs et des véhicules à piloter.



KINGPIN : LIFE OF CRIME

□ Sorti deux ans après *Quake II*, *Kingpin* le surpasse sur bien des points, avec notamment des personnages mieux modélisés et des NPC qui peuvent donner des infos au joueur ou l'accompagner en mission.



SOLDIER OF FORTUNE

□ Plus cinématique que *Quake II* avec ses *cutscenes* et sa bande-son orchestrale, *Soldier Of Fortune* est surtout visuellement très violent. Les têtes volent. Les bras, les jambes et les entrejambes aussi.



DAIKATANA

□ Si l'on s'en souvient surtout pour de mauvaises raisons – le jeu était buggé jusqu'à la moelle et techniquement dépassé à sa sortie, après trois ans de développement –, le shooter de John Romero n'en est pas moins un bon FPS solo, une fois patché.



Nintendo 64

» CONSTRUCTEUR : Nintendo » ANNÉE : 1996

Quand les consoles de salon furent prêtes à sauter le pas de la 3D, les ingénieurs de Silicon Graphics (SGI) ont présenté un concept de machine à Sega. Les techniciens de Sega n'ont pas été convaincus et ont préféré produire leur propre machine, la Saturn. SGI trouva cependant une oreille bien plus attentive du côté du rival Nintendo, qui ne se lancera pourtant que mi-1996, laissant à Sega et surtout à Sony une grosse longueur d'avance.

La puissance brute de la N64, combinée aux talents des concepteurs de Nintendo, a permis à la machine d'accueillir des tas de titres devenus depuis de grands classiques, comme *Super Mario 64*, et ses quatre ports manettes ont ouvert la voie à des pépites multijoueur comme *GoldenEye 007* ou *Mario Kart 64*. Mais le choix de Nintendo de rester aux cartouches et de ne pas passer au CD s'est aliéné certains éditeurs – et des joueurs échaudés par le prix de certains jeux. Au final, malgré ses qualités, la N64 se fera battre à plates coutures par la PlayStation : 33 millions d'exemplaires écoulés dans le monde, pour la première et... un peu plus de 104 millions pour la console de Sony.



Saviez-vous ça ?

□ La N64 est la seule console de Nintendo reléguée à la troisième place du podium de sa génération de machines, au Japon, battue à la fois par la PlayStation et la Saturn sur ce territoire.

PROCESSEUR : NEC VR4300 (SUR BASE MIPS R4300) 64-BITS (93,75 MHZ)

RAM : 4 MO DE MÉMOIRE PRINCIPALE (EXTENSIBLE À 8 MO)

AFFICHAGE : COPROCESSEUR GRAPHIQUE REALITY (62,5 MHZ)

AUDIO : PCM SOFTWARE 16-BITS, 16-24 CANAUX

SUPPORT : CARTOUCHE ROM (JUSQU'À 64 MO)





LE JEU QUI VA BIEN *Super Mario 64*

La N64 a presque l'air d'avoir été conçue spécifiquement pour *Super Mario 64*, un jeu qui à lui seul justifie l'achat de la console. Ses mondes en 3D étaient tout bonnement révolutionnaires pour l'époque, et s'ils donnent moins le vertige aujourd'hui, ils n'en restent pas moins passionnants à parcourir. Plus que la quête des 120 étoiles, c'est le comportement de Mario qui fascine, la qualité de ses animations, la finesse des commandes... au point où l'on se surprend encore à sautiller dans tous les coins sans but particulier.



LE GUIDE ULTIME DE GALAXY FORCE

Ce n'est pas le plus connu des jeux d'arcade de Sega, mais c'est clairement l'un des plus impressionnants, même aujourd'hui, trente ans plus tard. Saluons ensemble ce superbe tour de force sur système Y-Board!

Chaque nouveau jeu *Super Scaler* de Sega, de *Hang-On* à *Space Harrier*, d'*Out Run* à *After Burner*, a eu droit à une mise à jour hardware : plus de mémoire, de bande passante, de sprites, de textures, etc. La sortie du système Y-board en 1988 est un peu le point culminant de cette évolution technique.

Mais quand on joue à *Galaxy Force*, le premier titre tournant sous Y-Board, ces détails techniques importent peu.

On se moque que le *sprite scaling* et les effets de zoom aient été rehaussés ou que les rotations en temps réel fassent ici leur début. On se fiche du nombre de couleurs ou de plans graphiques à l'écran, ou s'il y a un, deux, ou trois processeurs derrière. Ça n'a pas d'importance, parce que *Galaxy Force*, c'est juste une grosse claque.

Cela devient une évidence au second des six stages, sur la planète Ashutar. Votre vaisseau frôle des lacs de lave en fusion alors que vous tentez d'éviter des météores enflammés, des éruptions brûlantes ou des arches de feu. C'est authentiquement saisissant. La même année, le premier niveau de *Gradius 2* (aussi connu sous le nom de *Vulcan Venture*) était dans la même thématique, mais en 2D. L'effet 3D immersif de *Galaxy Force* l'élève bien au-dessus de la concurrence.

Si *Galaxy Force* en met plein les yeux, le gameplay n'a rien à envier à celui des précédents titres *Super Scaler*. On retrouve la même tactique de base que dans *After Burner*, à savoir détruire les ennemis proches au canon et cibler les adversaires éloignés au missile. Le rythme du jeu est en revanche plus mesuré que celui



» [Arcade] Chaque niveau a droit à une séquence de lancement différente.

LES MONDES DE GALAXY FORCE

Les planètes et autres espaces-temps étranges où votre mission va vous mener...

▼ SCÈNE A : LE MEGALEON

□ Dès le premier stage, ça sent bon le *Star Wars*, avec un combat spatial qui se poursuit au sein d'un vrai monde artificiel, jusqu'au réacteur central de ce béhémot d'acier. Si l'on peut choisir où l'on commence, c'est la scène d'introduction par défaut.



▲ SCÈNE B : LA PLANÈTE ASHUTAR

□ Sans doute la séquence la plus impressionnante du jeu, avec cette surface de lave instable. Gare aux jets de flammes – à moins que ce ne soit des dragons de feu ? Vous devrez traverser deux galeries de cavernes pour rejoindre le centre de contrôle.



▲ SCÈNE D : LA PLANÈTE SARA

□ Évitez les tornades de sable de ce monde désertique avant de vous attaquer aux habituelles fortifications souterraines, tout en prenant garde aux monstres rocheux et aux stalactites instables.



▲ SCÈNE FINALE : L'HYPERESPACE

□ Si vous avez terminé les cinq premiers tableaux, vous déverrouillez ce sixième niveau qui démarre dans un tunnel hyperspatial très ondulant. Si vous y survivez, vous pourrez lancer l'assaut final sur les quartiers généraux de l'ennemi.

▼ SCÈNE E : LA PLANÈTE ORTHEA

□ Ce monde nuageux semble paisible, mais des escadrons d'ennemis se cachent sous les épaisses nuées. Un gros destroyer, aussi. Les cavernes très, très sinueuses sont aussi particulièrement périlleuses. Difficile de ne pas rayer la peinture.



CONVERSIONS GALACTIQUES

Quels portages reproduisent le mieux les sensations de l'arcade?



▲ COMMODORE 64

□ *Power Drift* a prouvé qu'on pouvait faire de bons portages Y-Board sur C64, mais on ne peut pas en dire autant pour *Galaxy Force*. C'est coloré, les sons sont sympas, mais ça tourne trop vite avec un effet 3D saccadé déstabilisant. Et le *multiloop* est particulièrement pénible, sur cassette.



▲ ATARI ST

□ Tout a été raboté pour que ça tourne sur micro 16-bits, et si ça rappelle encore quand même le jeu d'arcade, tout le fun et l'excitation qui en font la saveur sont passés à la trappe – d'autant que le jeu est très lent, surtout dans les tunnels.



▲ MEGA DRIVE

□ Même si c'est sorti en 1991, trois ans après le jeu d'arcade, ça semble bâclé. Les graphismes sont bien, mais l'animation des sprites et l'effet 3D ne le sont pas du tout, surtout dans les tunnels, très fades et basiques. La Mega Drive est quand même capable de bien mieux que ça !

▼ ZX SPECTRUM

□ Keith Burkhill s'en était bien sorti sur les portages de *Space Harrier* et d'*After Burner* sur ce support, mais il s'est cassé les dents sur *Galaxy Force*. Les commandes sont bien réglées, mais les graphismes sont si moches et bordéliques que c'en devient injouable.



▼ AMIGA

□ Comme nombre d'autres portages Amiga de jeux d'arcade de Sega, cette version se base sur l'édition Atari ST, sans grande amélioration. Les musiques d'Uncle Art sont un peu plus dynamiques, mais le *frame rate* réussit à être encore plus lent que sur ST. Enfin, c'est déjà mieux qu'*After Burner* sur Amiga...



▼ FM TOWNS

□ Sortie en 1991 sur CD, pour les ordinateurs FM Towns et la console Marty, cette version était clairement la meilleure, avant l'édition Saturn qui sortira un an plus tard. On ne retrouve pas les effets de rotation de l'arcade, mais pour le reste, c'est très fidèle, avec en prime de l'audio en qualité CD.



▲ AMSTRAD CPC

□ Le même Keith Burkhill a aussi signé le portage sur Amstrad CPC, plus convaincant que la mouture Spectrum. Les choses sont plus claires grâce au plus grand nombre de couleurs à l'écran et l'effet 3D est surprenant de vitesse et de qualité. Par contre, il n'y a pas de musique.



▲ MASTER SYSTEM

□ Un portage très... libre, disons, mais ce n'est pas forcément un mal. Il n'y a ni contrôle de la vitesse ni jauge d'énergie, il n'y a pas de planète dans les nuages, mais c'est très jouable et plutôt impressionnant pour la Master System, techniquement. Il y a même un boss à détruire dans le dernier stage.



▲ SATURN

□ Ce titre de la collection *Sega Ages* n'est sorti qu'au Japon en 1998. Il ne tourne qu'à 30 images/seconde, au grand dam des joueurs Saturn qui auraient pu s'attendre à mieux, mais c'est tout de même un portage qui occulte largement tous les précédents.



» [Arcade] La séquence de la destruction du cœur du réacteur ne s'inspire-t-elle pas un peu du *Retour du Jedi*, par hasard? ➤

► d'*After Burner* et plus proche de celui de *Thunder Blade*. La structure des niveaux rappelle aussi plus certaines sections du même *Thunder Blade*. On y trouve le même genre d'alternance de sections en extérieur qui donnaient un sentiment de liberté plutôt convaincant et de passages dans des environnements 'forteresse' plus claustrophobes. Mais si un boss vous attend à la fin de chaque niveau de *Thunder Blade*, ce n'est pas le cas ici, où vous trouverez à la place un 'noyau ennemi' à détruire.

Galaxy Force a un autre point commun avec *After Burner* : le jeu d'origine a presque aussitôt été remplacé par une version améliorée. Dans les deux cas, Sega a ajouté à la confusion en estampillant cette version révisée d'un 'II'. *Galaxy Force II* n'est donc pas une suite, c'est pourquoi ledit 'II' passe généralement à la trappe quand on évoque le jeu.

Trois modèles de borne ont été produits. La plus luxueuse d'entre elles est la très outrancière *Super Deluxe Type*. Avec une surface au sol de presque 8 mètres carrés et un poids de 400 kilos, ce mastodonte hydraulique est plus proche de l'attraction foraine que du jeu d'arcade. Une fois harnaché dans le cockpit, face à un grand écran de 26 pouces, le joueur est ballotté sur 335 degrés des deux côtés et sur 15° sur l'axe vertical. Forcément, les parties coûtaient environ quatre fois plus cher que les bornes standard et la machine elle-même coûtait les yeux de la tête (pas loin de 40.000 euros actuels, en comptant l'inflation), aussi seules les grandes salles d'arcade pouvaient-elles se la payer et l'accueillir. Pour les autres, les bornes debout et assises plus classiques étaient là pour faire tourner le jeu sur des écrans 20 pouces. ➤

LE GUIDE ULTIME DE GALAXY FORCE

» [Arcade] Une bestiole qui semble tout droit échappée de la Fantasy Zone de *Space Harrier*!



GALAXY FORCE 1.0

La petite histoire de la première version du jeu...

Techniquement, bien que l'on vous parle ici de *Galaxy Force*, on évoque en fait *Galaxy Force II*, une version améliorée du jeu original. Difficile de trouver les différences entre les deux versions, car la première n'a fait qu'une très courte apparition dans les salles japonaises avant que Sega ne mette à jour la ROM. La plupart des opérateurs ayant upgradé le jeu, il est plus que probable que si vous tombez sur un circuit Y-board estampillé '*Galaxy Force*', sa ROM ait tout de même été mise à jour. Une première version a en tout cas été trouvée et dumpée, et si elle n'est pas disponible au téléchargement ou en émulation, son propriétaire a tout de même confirmé les principales différences.

Le principal changement concerne la longueur du jeu, avec seulement 4 planètes et des

stages plus courts. On ne peut aussi lancer qu'un seul missile à la fois (comme dans *After Burner*). La bande-son n'est pas non plus la même, et le jeu souffre aussi de plusieurs bugs flagrants. Notre source affirme que Sega n'a plus le circuit original, ce qui explique sans doute pourquoi cette 'version 1.0' ne fait pas partie des bonus des versions PS2 et 3DS, pourtant généreuses en extras.



QUESTIONS À NEIL COXHEAD

Papotons avec le programmeur du portage C64 de *Galaxy Force*...



Ça vous a plu d'effectuer cette conversion ?

Pour être honnête, j'étais plus intéressé par le portage de *Power Drift*, mon jeu préféré à l'époque. Mais Chris Butler a fait du très bon boulot – je ne sais toujours pas comment il a fait !

Comment avez-vous abordé ce jeu d'arcade techniquement plutôt avancé ?

Le but était de reproduire ces effets incroyables de l'arcade, avec des tas de sprites qui volent partout. Le gameplay est très 2D, en réalité, c'était donc plus gérable. J'ai fait quelques tests et j'ai vu que je pouvais inclure quelques blocs de caractère dans le tas, vu qu'il y avait tellement d'action à l'écran que les déplacements grossiers ne se voyaient pas trop. J'ai utilisé les sprites hardware pour le vaisseau du joueur et le HUD.

Vous aviez déjà signé ATF sur Commodore 64 : avez-vous repris une partie de votre code pour le modèle de vol ?

Non, c'était une tout autre technique. Dans ATF, c'était des sprites sur un terrain bitmap. Et puis, j'ai trahi mon contrat avec Digital Integration si j'avais repris le même code.

Avez-vous eu accès à la borne de jeu pendant le développement ?

Activision faisait des tas de conversions d'arcade à l'époque, et ils avaient les bornes, dans leurs locaux. C'était génial d'y aller pour des réunions : on jouait à des jeux



» [C64] Ce n'est clairement pas le meilleur portage C64 de l'univers, mais l'écran de chargement est joli.

d'arcade, on mangeait de la pizza, on rencontrait d'autres développeurs. Pour nous aider, les types d'Activision s'étaient enregistrés pendant qu'ils jouaient, et on s'est servi de ces vidéos comme références, aussi bien les programmeurs que les graphistes ou les *sound designers*. On n'a rien eu d'autre.

Vous souvenez-vous d'avoir rencontré des difficultés particulières ?

Les scènes dans les tunnels et les grottes étaient difficiles, et le résultat final n'est pas ce qui se fait de mieux. Ça aurait peut-être été meilleur avec un autre style de 3D, mais on n'aurait pas pu passer directement d'un stage à l'autre.

Êtes-vous content du résultat et avec le recul, auriez-vous fait certaines choses différemment ?

J'ai revu des vidéos de la version C64, et je trouve que c'est quand même pas mal. Je ne crois pas que les gens jouaient à *Galaxy Force* pour son gameplay, finalement très basique. C'était la mise en scène, qui plaisait : les jets de lave, les bordées de missiles, le sentiment de chaos ambiant. Je ne pense pas qu'on aurait pu faire mieux sur C64, pour ces effets.

Que faites-vous, aujourd'hui ?

Je vis en Allemagne, avec ma famille. On tient une maison d'hôtes. J'ai arrêté la programmation et en ce moment, je suis une formation pour devenir masseur thérapeutique.



» [C64] C'est une tentative honorable, mais ça saccade quand même trop pour être vraiment jouable...



► Évidemment, la *Super Deluxe Type* a fait parler d'elle à sa sortie, faisant de *Galaxy Force II* une des plus grosses attractions du moment en arcade. Non seulement grâce à son exubérance, mais aussi pour la qualité du jeu proprement dit, que d'aucuns doutaient de voir fidèlement adapté sur quelque support de salon que ce soit de sitôt.

Activision, qui avait déjà porté *After Burner* avec succès, a récupéré les droits du jeu pour l'adapter sur les supports habituels du moment. Les résultats sont majoritairement plutôt corrects, mais très loin de la version d'arcade authentique, même sur machines 16-bits. On aurait pu espérer quelque chose de plus fidèle sur



» [3DS] La version 3DS de M2 est aussi réussie que l'édition PS2, avec en bonus, l'effet de profondeur 3D.

SCORE

87420

LE GUIDE ULTIME DE GALAXY FORCE

» [Arcade] Les illustrations publicitaires de *Galaxy Force* envoient du lourd.



ENERGY
BONUS
50 40
493

Mega Drive, malheureusement, le studio japonais CRI a livré une bouse – pour vous dire. La version Master System est certes moins proche, mais largement plus amusante). CRI s'est ensuite racheté avec une version FM Town largement plus impressionnante.

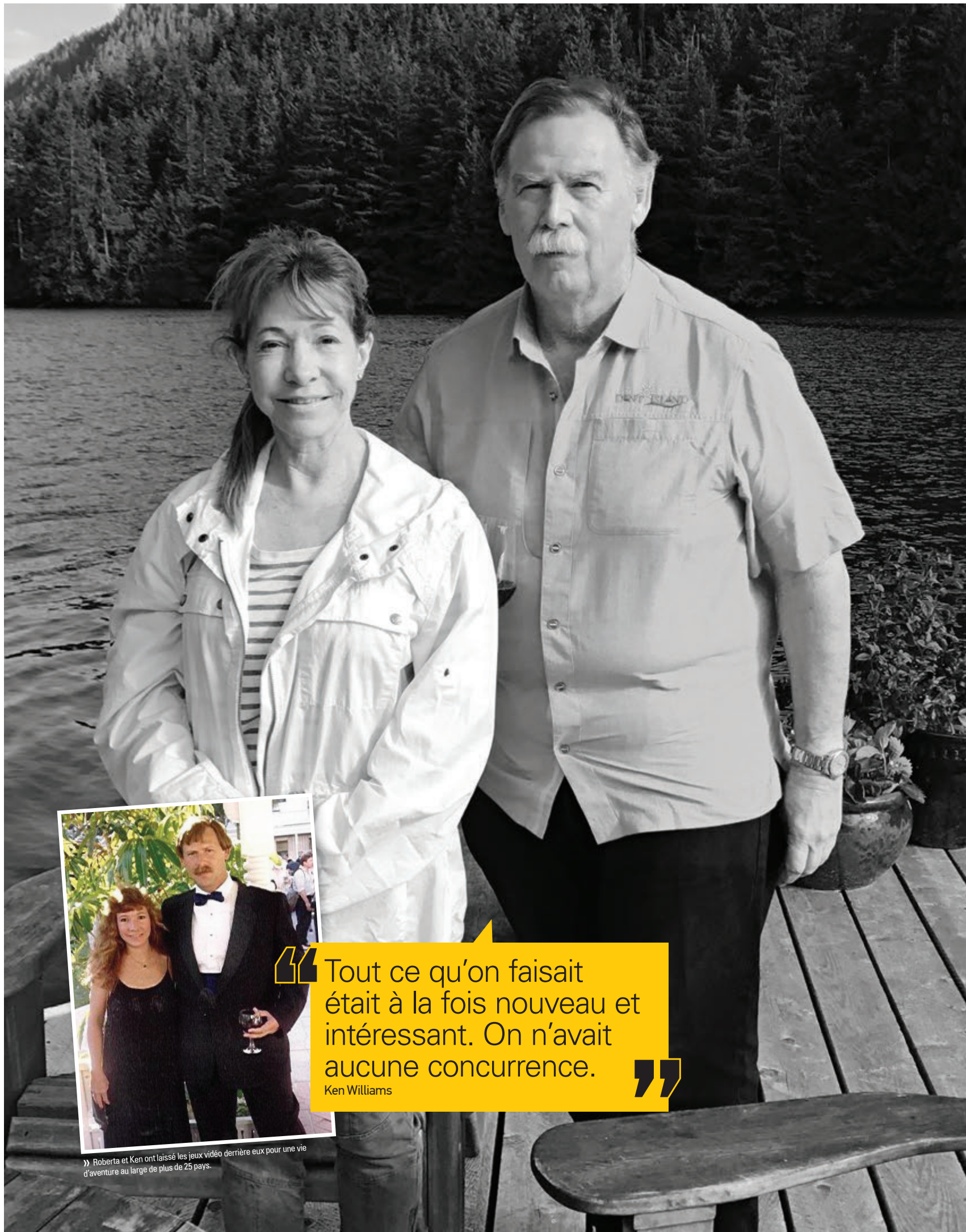
On doit le portage le plus fidèle à Appaloosa Interactive, qui signe la version Saturn de 1998, dans la collection japonaise des *Sega Ages*. Cette adaptation ne tourne cependant qu'à 30 images par seconde, soit deux fois moins que le jeu d'arcade sorti dix ans plus tôt – preuve supplémentaire du travail remarquable effectué sur la borne. Il faudra encore attendre presque dix ans pour enfin avoir une conversion presque parfaite de l'arcade, avec *Galaxy Force II : Special Extended Edition*, développé par les spécialistes du remaster de M2 sur PlayStation 2. Le sous-titre se justifie par le fait qu'il s'agit là d'une compilation incluant le jeu d'arcade original (sous sa forme d'origine et en version 'Neo Classic'), les versions Mega Drive et Master System, plus quelques extras sympas. Parmi ceux-ci, soulignons tout particulièrement le mode 'écran large', qui accentue l'effet cinématique du jeu. Hélas, ce titre PS2 n'est sorti qu'au Japon sous la bannière *Sega Ages 2500* (mais il est aujourd'hui possible de le télécharger sur PS3 sur le *PlayStation Store* japonais).

Bien que *Galaxy Force* soit taillé pour être joué sur grand écran, M2 a aussi fait des merveilles sur son récent portage 3DS,



grâce à un très bel effet de relief qui rend très bien sur le petit écran de la portable de Nintendo. Ce n'est certes pas aussi bouleversant que d'y jouer dans une *Super Deluxe Type*, mais au moins, ça prend moins de place! ★

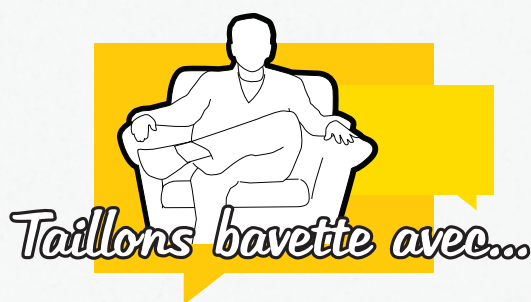
» [Arcade] Un essaim presque impossible à éviter : il va falloir foncer dans le tas en tirant à tout va!



“ Tout ce qu’on faisait
était à la fois nouveau et
intéressant. On n’avait
aucune concurrence. ”

Ken Williams

» Roberta et Ken ont laissé les jeux vidéo derrière eux pour une vie d'aventure au large de plus de 25 pays.



KEN WILLIAMS

Ken Williams et son épouse Roberta ont fondé ensemble Sierra Entertainment, à l'origine de certaines des plus grandes innovations créatives et technologiques de l'histoire du jeu vidéo.
Ken revient pour et avec nous sur cet âge d'or...

Né en 1954, Ken Williams entre à l'université pour étudier la physique à 16 ans et épouse Roberta, son amour de lycée, 5 jours après son dix-huitième anniversaire. Il quitte alors l'université pour suivre des cours de programmation et trouve du travail dans l'industrie naissante de l'informatique. En 1979, le couple déménage dans la vallée du Yosemite pour développer des jeux de chez eux. Leur petite affaire, On-Line Systems, deviendra Sierra Entertainment, société publique employant près de 1000 personnes et qui sera l'un des plus gros éditeurs de jeux de la planète. Après avoir revendu Sierra en 1996, Ken est resté quelque temps dans le milieu du jeu et de la technologie avant de prendre sa retraite et mettre les voiles pour découvrir le monde avec Roberta, à bord de leur yacht Nordhavn 68.

Qu'est-ce qui vous a amené à l'ingénierie informatique, et comment c'était, de programmer sur les premières unités centrales ?

Quand j'ai commencé à bosser sur des ordinateurs, les ordinateurs commençaient tout juste ! Mon premier job, c'était littéralement de brancher des câbles pour programmer un ordinateur. J'ai programmé ensuite sur des machines à cartes perforées, puis à bandes magnétiques... À l'époque, j'avais la bougeotte et je changeais de boulot dès que ça pouvait me faire gagner ne serait-ce qu'un dollar de plus par an ! Ça a marché. Je suis parti du bas de l'échelle pour gravir les échelons et devenir très vite ingénieur spécialisé dans les unités centrales IBM – des machines *mainframe* à terminaux et temps partagé.

Quand vous êtes-vous rencontrés, avec Roberta ?

On s'est rencontrés au lycée. J'avais 16 ans, à l'époque. En fait, je sortais avec une autre fille et Roberta avec un de mes potes. Quelques mois plus tard, quand mon ami a cassé avec elle, je lui ai demandé son numéro de téléphone. On s'est mariés cinq jours après mon dix-huitième anniversaire. Mes parents étaient persuadés que notre mariage ne durerait pas. Ils se sont lourdement trompés !

Quand avez-vous décidé de créer votre propre société, On-Line Systems, et de développer votre premier jeu, *Mystery House* ?

On vivait à Burbank, en Californie, dans les



» [Apple II] *Mystery House* est le premier jeu de Ken et Roberta Williams – et un succès monumental.

années 70. J'étais programmeur mainframe contractuel pour plusieurs sociétés de la région de Los Angeles. Vers 1979, Apple a sorti l'Apple II et Radio Shack le TRS-80, les premiers ordinateurs personnels. On cherchait un moyen de gagner notre vie tout en vivant à la campagne. On avait envie que nos enfants grandissent dans un chalet de montagne. Avec le recul, c'était une très mauvaise idée pour tout un tas de raisons, mais c'est pour ça qu'on a créé Sierra.

Qu'est-ce qui vous a poussés à vous installer là-bas ?

Roberta et moi, on avait ce rêve naïf que la vie dans les bois serait bien pour nos enfants. On n'a pas créé Sierra pour devenir riches. Bien sûr, ça ne m'aurait pas dérangé, mais notre priorité, c'était vraiment de partir de Los Angeles pour que nos enfants

CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- MYSTERY HOUSE (1980) APPLE II
- HI-RES ADVENTURE #2 : THE WIZARD AND THE PRINCESS (1980) APPLE II
- HI-RES ADVENTURE #0 : MISSION ASTEROID (1981) APPLE II, ATARI 8-BITS, COMMODORE 64
- HI-RES ADVENTURE #5 : TIME ZONE (1981) APPLE II
- HI-RES ADVENTURE #4 : ULYSSES AND THE GOLDEN FLEECE (1981) DIVERS
- THRESHOLD (1981) APPLE II, ATARI 400/800
- HI-RES ADVENTURE #3 : CRANSTON MANOR (1981) APPLE II
- MOUSKATTACK (1982) APPLE II, ATARI 8-BITS
- THE DARK CRYSTAL (1983) APPLE II, ATARI 8-BIT
- HI-RES ADVENTURE #6 : THE DARK CRYSTAL (1983) APPLE II, ATARI 8-BIT
- KING'S QUEST (1984) DIVERS
- KING'S QUEST II : ROMANCING THE THRONE (1985) DIVERS
- SPACE QUEST I (1986) DIVERS
- THE BLACK CAULDRON (1986) DIVERS
- LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS (1987) APPLE II, PC
- 3-D HELICOPTER SIMULATOR (1987) PC
- POLICE QUEST : IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL (1987) DIVERS
- KING'S QUEST IV : THE PERILS OF ROSELLA (1988) DIVERS
- MANHUNTER : NEW YORK (1988) DIVERS
- POLICE QUEST II : THE VENGEANCE (1988) DIVERS
- HERO'S QUEST : SO YOU WANT TO BE A HERO (1989) DIVERS
- CODENAME: ICEMAN (1989) DIVERS
- KING'S QUEST V : ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER (1990) PC, NES
- CONQUESTS OF CAMELOT : THE SEARCH FOR THE GRAIL (1990) DIVERS
- QUEST FOR GLORY II : TRIAL BY FIRE (1990) PC, AMIGA
- SPACE QUEST IV : ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS (1991) DIVERS
- CASTLE OF DR. BRAIN (1991) DIVERS
- ECOQUEST : THE SEARCH FOR CETUS (1991) PC
- POLICE QUEST 3 : THE KINDRED (1991) PC, AMIGA
- THE DAGGER OF AMON RA (1992) PC
- FREDDY PHARKAS : FRONTIER PHARMACIST (1993) PC, MACINTOSH
- GABRIEL KNIGHT : SINS OF THE FATHERS (1993) PC
- PHANTASMAGORIA (1995) PC
- THE REALM ONLINE (1996) PC
- HALF-LIFE (1998) PC

» Sierra avait son propre magazine interne.

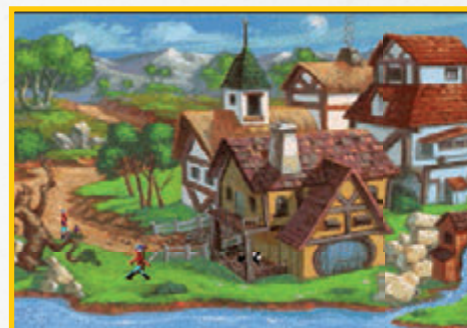
► grandissent dans un environnement sain et sûr. Mais ça n'a pas été tout à fait le cas. On a emménagé dans une petite ville, mais ce n'est pas un bon endroit pour élever des enfants, pour toutes sortes de raisons. Si c'était possible, je ferais les choses différemment. Le plus gros problème, c'était de trouver des gens qualifiés. Ce n'était pas facile de convaincre de bons ingénieurs de déménager. En fait, c'est devenu une ville-compagnie. Sur les 5000 habitants, 500 étaient nos employés. Nos enfants ont été beaucoup chahutés à l'école. On aurait pu croire que ç'aurait été le contraire, mais pas du tout.

Quelles sont les principales innovations de *Mystery House*?

La principale nouveauté ? Tout ! C'était un territoire vierge. Tout ce qu'on faisait était à la fois nouveau et intéressant. On n'avait aucune concurrence. Le plus gros problème technique, c'est qu'il n'y avait pas d'outils de développement, à l'époque. Pas de logiciels d'animation, pas de suites graphiques, pas de bibliothèques de routines, pas de compilateurs. Tout était un défi technique. On a dû tout créer nous-mêmes. On a dû développer des éditeurs d'animation, des programmes dessin, et même notre langage informatique et notre compilateur.

Avez-vous été surpris par le succès du jeu, qui s'est vendu à plus de 10.000 exemplaires ?

Je n'aurais jamais imaginé un tel succès. J'avais fait ce jeu juste pour faire plaisir à Roberta. Faire les paquets, répondre aux coups de fil des joueurs... on a vite été dépassés. On a rapidement engagé des gens pour nous aider. C'était incroyable. C'était juste un jeu fait en trois mois, par deux personnes, mais on a profité de l'absence de toute concurrence ! Il y avait tellement peu de choses sur le marché que tout le monde voulait notre produit. Les revendeurs manquaient de trucs à vendre.



» [PC] *King's Quest V : Absence Makes the Heart Go Yonder!* s'est vendu à plus de 500.000 exemplaires, un record qui a tenu trois ans.

Comment avez-vous vécu le krach du jeu vidéo de 1983 ?

Sans le partenariat avec IBM et le fric qu'ils ont mis sur la table, on serait morts. Ceci dit, on n'avait pas non plus mis tous nos œufs dans le même panier. Le marché du jeu micro-informatique a reculé, mais il ne s'est jamais effondré. On a continué en nous concentrant sur les jeux micro.

La participation d'IBM a dû être un tournant majeur pour la société ?

Absolument. IBM amenait l'argent, la publicité gratuite et la crédibilité. Mais finalement, c'est grâce à Radio Shack qu'on s'est vraiment fait connaître. Le Tandy 1000 a été un gros succès et nos jeux étaient parfaits pour ce support. Les jeux sur Tandy 1000 et vendus dans les boutiques Radio Shack nous ont beaucoup rapporté.

Comment êtes-vous passé de la petite société qui faisait les *Hi-Res Adventures* à la douzième plus grosse compagnie du secteur du jeu vidéo ?

Une maxime dit qu'une marée montante soulève tous les bateaux. On était au bon endroit, au bon moment. Les ordinateurs décollaient. Avec le recul, je me dis qu'on n'était ni particulièrement créatifs, ni spécialement brillants. On n'était que des gosses qui s'amusaient à faire des jeux, à l'époque où le marché explosait. J'imagine que mon sens des affaires et ma volonté de prendre autant de parts de marché que possible ont dû aider, aussi.

Les changements derrière *King's Quest* sont-ils le fruit d'une progression naturelle ?



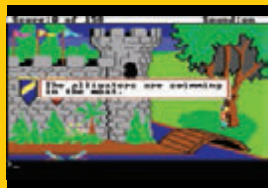


TOP CINQ Par la moustache de Ken!



MYSTERY HOUSE (1980)

□ Le premier jeu d'aventure imaginé par Roberta Williams et programmé par Ken. Grâce à des lignes de commandes, le joueur doit résoudre un meurtre mystérieux dans un manoir victorien. Le couple a produit le jeu en moins de trois mois et en a vendu 10.000 exemplaires.



KING'S QUEST I : QUEST FOR THE CROWN (1984)

□ Le premier titre doté du moteur Adventure Game Interpreter de Sierra. Lui aussi conçu par Roberta, le jeu affiche des graphismes en pseudo-perspective où le joueur peut interagir avec son environnement.



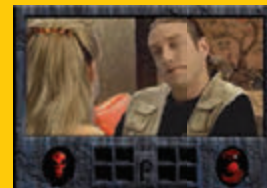
LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS (1987)

□ La série des *Leisure Suit Larry* est devenue célèbre pour son humour paillard et son insolence. Les jeux suivent le libidineux Larry, qui ne pense qu'à tirer un bon coup.



QUEST FOR GLORY II : TRIAL BY FIRE (1990)

□ Dans cet hybride aventure/jeu de rôle, les joueurs peuvent résoudre les énigmes de différentes façons. Des rues procédurales donnent corps à d'immenses cités et l'intrigue centrale évolue en 'temps de jeu réel'.



PHANTASMAGORIA (1995)

□ Un film interactif qui tient sur pas moins de 7 CD-ROM, produit par une équipe de 200 personnes, avec 25 acteurs et 1000 décors. Malgré sa violence qui a fait polémique, le jeu a été un immense succès commercial.

Le marché grandissait et devenait de plus en plus compétitif. La taille des équipes de développement et les budgets devaient grossir, aussi. En plus, à cette époque, je tenais à ce que chaque jeu qu'on produisait soit révolutionnaire. On cherchait constamment à faire des choses cool que personne n'avait encore vues. La technologie changeait tous les mois. Les ordinateurs devenaient plus rapides, plus capables, avec de meilleurs sons et des graphismes plus fins. On devait toujours faire mieux.

D'après vous, quel est le plus gros impact qu'ait eu la série des *King's Quest* sur l'industrie du jeu vidéo ?

Roberta, qui a imaginé les *King's Quest*, comprenait mieux que personne combien il était important de secouer les choses avec chaque nouveau titre. Elle voulait de nouvelles technologies, de nouvelles interfaces pour chaque jeu. Les gens n'achètent pas des jeux juste pour voir ce qu'il arrive aux personnages, mais pour voir ce qu'il y a de nouveau. Les *King's Quest* de Roberta ont toujours établi les nouveaux standards pour les interfaces et les technologies que nous reprenions dans nos autres produits.

Quelle était la philosophie de Sierra derrière ses autres franchises de jeux d'aventure, de *Space Quest* à *Police Quest* ?

J'évoquais toujours le thème de la librairie, pour nos stratégies de développement de produits. Je disais à nos développeurs d'aller dans une librairie et de chercher les thèmes qui occupaient le plus de place dans les rayons – ceux qui rapportaient le plus, donc –, mais qui n'avaient pas encore été exploités dans le jeu vidéo. Les polars ? La comédie ? La romance ? Le fantastique ? Je voulais que nos produits ciblent tous les publics amateurs de thèmes qui avaient déjà fait

“ Je recherchais avant tout des gens passionnés ”

Ken Williams

leurs preuves dans d'autres secteurs.

Comment était conçus, financés et produits vos plus gros projets ?

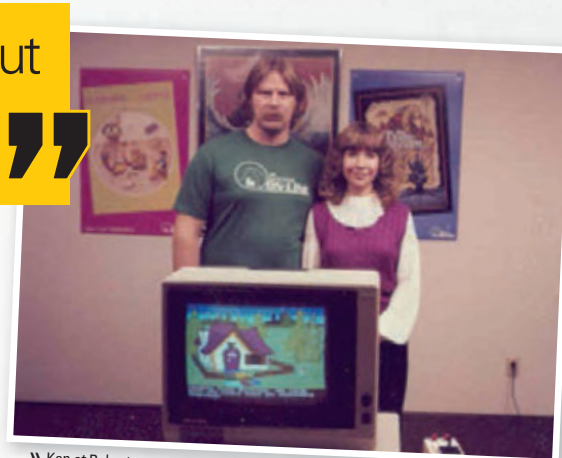
On suivait certaines règles que j'avais établies. Par exemple, je parlais du principe que les premières commandes pour un jeu rapporteraient cinq fois son coût de développement. Donc si on pensait pouvoir vendre 50.000 exemplaires d'un jeu à 25 dollars, soit un total de 1,25 million de dollars, alors le budget de développement devait rester sous la barre des 250.000 dollars. Sinon, ça ne se faisait pas. On avait une division qui étudiait le marché et estimait la demande pour de nouveaux produits. Nos développeurs présentaient leurs idées et expliquaient pourquoi ils pensaient qu'il y aurait de la demande. Les plus gros budgets étaient accordés aux développeurs qui avaient fait leurs preuves et dont le nom était reconnu.

Qui étaient vos principaux concurrents, à la fin des années 80 ?

Brøderbund. LucasArts. Même Microsoft. Electronic Arts. Il y avait beaucoup de concurrents, dans la seconde moitié des années 80.

Que pensiez-vous de LucasArts, d'ailleurs ?

Ils ont fait des jeux extraordinaires. On avait l'impression qu'ils nous chassaient, et ça nous inquiétait. Tous les produits LucasArts sont exceptionnels. Vraiment, j'étais inquiet. Je me rappelle de *Loom*, par exemple, dans lequel il y



» Ken et Roberta, posant pour une des premières publicités de Sierra On-Line.

avait des indices musicaux en jeu. J'avais trouvé ça très innovant.

Était-ce difficile de suivre les évolutions techniques ?

Au contraire. La technologie était notre amie. On savait s'en servir. On relevait chaque défi avec orgueil, pour que l'impossible devienne possible. C'est justement l'évolution rapide du marché qui nous a permis de rester en tête.

Qu'est-ce que les moteurs AGI et SCI avaient de si spécial ?

Les deux langages ont été entièrement conçus de zéro pour être transférables entre les différents supports, systèmes d'exploitation et matériel, et spécifiquement pour créer des jeux, avec des moteurs audio et d'animation intégrés. La grosse différence entre l'AGI et le SCI c'est que ce dernier était orienté objet, un système peu courant à l'époque. Une partie du secret du succès de Sierra vient de nos outils qui nous permettaient d'avancer plus



Taillons bavette avec...



» [PC] Ken a accepté d'éditer le *Half-Life* de Valve, malgré des réserves vis-à-vis de la violence inhérente aux FPS.

“ On ne se rendait pas compte à quel point on écrivait l'histoire ”

Ken Williams

était “*Constant Companion*” (“Compagnon permanent”). Puis on a élargi le principe pour cibler tout le monde et fonder une communauté en ligne massivement multijoueur.

Qu'est-ce que vous préférez dans TSN?

L'interaction avec les gens et l'idée de jouer un personnage. Vous pouviez devenir un elfe, si vous en aviez envie. Vous auriez pu être ce que vous vouliez et le montrer à tout le monde. Tout le monde fait ça tous les jours, aujourd'hui.

Qu'est-ce que vous retenir surtout de ce projet?

Je me rappelle quand au début, on a fait nos premiers tests, avec 75 personnes âgées – 80 ans en moyenne – qui n'avaient jamais touché un ordinateur de leur vie. On n'avait que des jeux de cartes simples, et ces seniors ont tout de suite adoré. Nos serveurs surchauffaient et plantaient, mais ces braves gens ne se sont jamais plaints. Ils relançaient leur modem et attendaient patiemment que ça remarche. Je me souviens aussi de notre première rencontre avec les fans de TSN. Des centaines de personnes sont venues, il y a même eu un mariage! Je me rappelle aussi de notre premier simulateur de vol, c'était la première fois que des avions s'affrontaient dans un monde virtuel. C'était génial, et c'était sur des modems à 2400 bauds. Incroyable.

Et d'après vous, qu'est-ce qui a causé sa

► vite que nos concurrents.

Comment *Leisure Suit Larry* s'inscrit-il dans le catalogue de la société?

La série découle du fait que je nous voyais plus dans le business des loisirs que dans celui des jeux informatiques. Il suffisait d'allumer la télé ou d'aller au cinéma pour comprendre qu'il y avait un large public pour l'humour scabreux. Larry était juste l'application de cette constatation dans un jeu vidéo.

Quels étaient vos critères d'embauche?

Je recherchais avant tout des gens passionnés par quelque chose. La passion, ce n'est pas quelque chose qu'on peut simuler. Donc je ciblais un marché cible et je cherchais des gens que cette catégorie passionnait. Jane Jensen ne vivait que pour *Gabriel Knight*. Elle avait cette histoire en elle et elle brûlait de la raconter. Ce n'était pas un boulot, pour elle : c'était sa vie. Mon but était de trouver des gens comme elle et de leur confier les commandes créatives d'une équipe qui concrétisait leur vision. Et je ne me mettais pas en travers.

Comment travailliez-vous avec votre épouse Roberta, pendant cet âge d'or?

Ce n'est jamais facile, de travailler avec des membres de sa famille. Il y a toujours eu des gens pour se plaindre que Roberta avait droit à un traitement de faveur. Oui, elle avait droit à un traitement de faveur, mais pas parce c'était ma femme : c'est parce que ses jeux étaient géniaux et se vendaient bien. Ensuite, est-ce que ses jeux se vendaient bien parce qu'elle avait les meilleurs programmeurs, les meilleurs graphistes et les meilleurs commerciaux, ou se vendaient-ils parce qu'elle avait un immense talent de conceptrice? Eh bien, ça dépend à qui vous posez la question. Personnellement, je n'ai jamais eu le moindre doute : c'est parce qu'elle faisait de grands jeux.

Comment avez-vous perçu l'arrivée d'Internet?

Il ne vous aura pas échappé que le nom de la société était Sierra On-Line. J'ai toujours été fasciné par tout ce qui était connecté. Nos jeux TSN [*The Sierra Network*] sont ceux que j'ai préférés. En fait, je considère que TSN est notre plus bel accomplissement. On faisait des simulateurs de vol multijoueurs bien avant qu'on n'invente Internet. C'était incroyable! Si on avait continué avec TSN, je suis sûr que ça serait devenu une grosse société.

D'après vous, qu'aurait pu être TSN? Quelles ambitions aviez-vous pour ce projet, au début?

TSN est né d'un simple constat : faire quelque chose où ma grand-mère pourrait jouer au bridge 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Tout est parti de là. Le premier nom de TSN



» [Amiga] Dans *Castle of Dr. Brain*, les joueurs doivent s'échapper d'un château en résolvant des puzzles complexes et inventifs.

chute? Pourquoi avez-vous laissé tomber?

C'est la faute à notre partenariat avec AT&T. C'était les tout débuts d'Internet et AT&T voulait que TSN soit reprogrammé pour Internet. Le directeur de TSN avait prêté allégeance à AT&T, et je crois qu'il était hostile à Sierra. C'était un corporatiste en costume-cravate, plus en phase avec la culture AT&T. Quand j'ai perdu le contrôle de TSN, ça a été noyé sous la bureaucratie. C'était une entreprise innovante qui évoluait vite, c'est devenu un dinosaure dirigé par une corporation. TSN est mort le jour où on a signé avec AT&T.

Comment les choses ont-elles évolué pour vous dans les années 90, notamment sur les marchés internationaux?

On s'est cassé les dents sur le marché japonais. Les gens ne jouaient pas sur des PC Microsoft, là-bas. Il y avait d'autres ordinateurs qui marchaient bien, au Japon, mais nos jeux ne tournaient pas dessus. C'était bien mieux en Europe. J'ai notamment racheté Coktel Vision, une société française, et j'ai laissé son dirigeant s'occuper de Sierra en Europe. C'était un type bien et il a fait de l'Europe un très gros marché, pour la société. [Il s'agit de Roland Oskian, *NDLR*]

Attendiez-vous les technologies capables de donner corps à vos idées, ou essayiez-vous au contraire de les anticiper?

Quelqu'un m'a dit un jour que pour être le leader dans un secteur, il faut être vraiment loin devant. J'ignorais totalement ce que faisaient les autres et j'encourageais mes équipes à faire de même. On préférerait passer notre temps à découvrir ce qu'il était possible de faire avec les technologies émergentes et comment nos jeux pourraient s'en servir. On était des meneurs, pas des suiveurs.

Que pensez-vous de *Phantasmagoria*?

C'était un jeu exceptionnel! Malheureusement, *Phantasmagoria II* n'a pas été fait par Roberta et la personne qui s'en est occupée a torpillé le jeu, et même tout le genre! S'il en avait été autrement, il y aurait sans doute encore des jeux du même genre, et le secteur brasserait des milliards. Il y avait quelque chose de magique, dans le premier jeu, mais ça n'a pas suivi.



» [PC] D'après Ken, Jane Jensen, la créatrice de *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*, était totalement dévouée, sinon obsédée, par *Gabriel Knight*.



» Roberta et Ken, avant que la barbe de ce dernier ne laisse la place à sa célèbre moustache.

Des titres comme *Mortal Kombat* et autres jeux à contenu mature ont subi les foudres de certains groupes et organisations. Avez-vous aussi connu ce genre de problèmes?

On a eu quelques soucis pour mettre *Phantasmagoria* et *Leisure Suit Larry* dans les rayons de grandes enseignes. Le premier *Softporn Adventures* a été en partie ressorti comme *Leisure Suit Larry* pour contourner le problème et adoucir le titre. On a aussi eu des problèmes sur certains territoires, notamment en Allemagne, où les jeux violents étaient malvenus. Nos premiers simulateurs de vol ont été interdits, aussi, là-bas. Personnellement, je n'aime pas les jeux violents. Autant les titres osés ne m'ont jamais dérangé – on a même édité une gamme de produits *Playboy*, un moment –, autant les jeux où l'on tire sur des représentations de vraies gens m'ont toujours gêné. Ceci dit, j'avais la responsabilité de faire mon boulot pour les consommateurs et pour les actionnaires, donc j'ai édité des jeux comme *Half-Life*. Mais j'ai toujours eu des réticences envers ce genre de titres, et leur impact potentiel sur la société.

Pouvez-vous nous raconter rapidement la revente de Sierra? Pourquoi avez-vous décidé qu'il était temps de passer à autre chose... et quelles erreurs ont commises les acquéreurs?

En tant que président-directeur général, j'avais des comptes à rendre aux actionnaires de Sierra. On nous a fait une offre de rachat. Le montant était intéressant et je pensais que la société ressortirait plus forte de cet accord. Malheureusement, ça ne s'est

pas passé comme ça. Les promesses qu'on nous avait faites pendant l'acquisition n'ont pas été honorées, et la façon dont la société s'était restructurée ne me plaisait pas. Mieux valait que je parte plutôt que de rester en essayant de convaincre ces gens qu'ils étaient sur la mauvaise voie. J'étais encore là quand *Half-Life* est sorti. Même ça, ils l'ont fichu en l'air après le rachat, en laissant le titre à Valve. Je ne sais pas pourquoi ils ont fait ça.

Comment résumeriez-vous l'héritage Sierra?

On était au bon endroit, au bon moment. On ne se rendait pas compte à quel point on écrivait l'histoire et à quel point ce qu'on faisait était incroyable. C'était une expérience formidable. Si je pouvais remonter dans le temps, j'y retournerais illico!

Que pensez-vous de la nouvelle vague de jeux d'aventure?

Je ne suis plus trop ce qui se fait. Ça fait longtemps que rien ne m'a vraiment surpris. Chez Sierra, c'était toujours notre but : montrer aux gens des choses qu'ils n'avaient encore jamais vues.

Quel est votre quotidien, aujourd'hui?

Roberta s'est toujours vue comme une Indiana Jones. Elle aime l'aventure. Je préfère programmer. Mais c'est elle qui commande, et elle m'oblige à sortir de ma zone de confort. On parcourt le monde à bord de notre petit bateau, et j'ai écrit plusieurs livres sur la navigation. On a déjà jeté l'ancre au large de plus de 25 pays, et on s'est beaucoup amusés. En ce moment, nous sommes au Mexique, à Cabo San Lucas. On vit là quatre mois par an depuis plus de 20 ans. On adore cet endroit. ✨

» PLUS LOIN, PLUS FORT

STUN Runner

Qui a besoin de polygones quand une conversion sur console portable est aussi bonne ?

» SUPPORT : LYNX » DÉVELOPPEUR : ATARI GAMES CORPORATION » SORTIE : 1991

Certains portages de l'arcade demandent des miracles aux programmeurs. Parfois, le gouffre technique entre la dernière borne d'arcade à la pointe de la technologie et une machine de jeu grand public est trop grand pour être comblé – on pense par exemple à *Double Dragon* sur Atari 2600 ou *Street Fighter II* sur ZX Spectrum (en fait non : mieux vaut ne pas y penser). Mais d'autres fois, un programmeur profite de l'occasion pour réussir ce qui semblait tout bonnement impossible, avec un peu – ou beaucoup – d'ingéniosité et de créativité. C'est exactement ce qu'a fait D. Scott Williamson sur le portage Lynx de *STUN Runner*.

La borne d'arcade de *STUN Runner* envoie du lourd, avec ses courses intenses mâtinées de shoot, rapides et flashy, au sein de tunnels polygonaux saisissants. Et bien qu'en soi, la Lynx soit une petite merveille qui en a sous la pédale, elle est loin de pouvoir accueillir un tel titre 3D – il suffit de voir la conversion affligeante de lenteur de *Hard Drivin'* sur ce même support pour s'en convaincre. En outre, les habitudes combines de *line-scrolling* qui servent à simuler l'effet de route dans d'autres titres ne peuvent pas être exploitées, ici, à cause de ces fameux tunnels.

Mais le hardware de la Lynx est plutôt bon pour simuler la 3D, grâce au *sprite scaling*, une technique à la mode, bien

qu'encore rare sur les consoles de l'époque. Grâce à cette technique, le jeu agrandit la taille de la route et des sections de tunnel au fur et à mesure qu'ils se rapprochent. Le repositionnement de ces sprites, calé sur le mouvement du joueur, crée l'effet de perspective. Le même principe est appliqué pour les tunnels, découpés en quatre segments pour afficher des différences de teinte sur les parois du tunnel et sur la route.

Les tunnels polygonaux étant désormais remplacés par un système plus gérable par la Lynx, tout le reste se met en place dans la foulée. *STUN Runner* est aussi rapide que le jeu d'arcade et s'affirme comme un des jeux les plus décoiffants de la console portable d'Atari. C'est même longtemps resté le meilleur de tous les portages jusqu'à ce qu'une émulation de la borne soit incluse dans la compilation *Midway Arcade Treasures 3*, 15 ans plus tard. Et même là, difficile de se promener avec une Xbox dans la poche pour se faire une petite partie entre deux stations de métro... *



TIME
BEST
SCORE

0:34.0
0:00.0
50375

LEVEL
4

QUAND STUN RUNNER REPOUSSE LES LIMITES...



Perspective parfaite

En agenciant au mieux les sections de circuits de différentes tailles, le programmeur a pu simuler les virages et les perspectives sans utiliser de courbes prédestinées.



Super Scaling

La vitesse et la fluidité du jeu ne sont possibles que grâce aux capacités de scaling de la machine. Cela permet aussi d'économiser de la place sur la cartouche et de réduire le nombre d'animations nécessaires pour exprimer la distance.



Efficacité extrême

Tous les sprites sont animés de sorte à se déplacer à 90° sur les parois des tunnels, puis sont inversés horizontalement et verticalement en jeu. Les quartiers de tunnels utilisent aussi ce mode miroir.

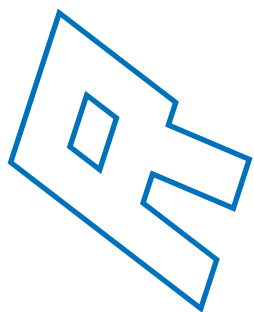


Jeux de couleur

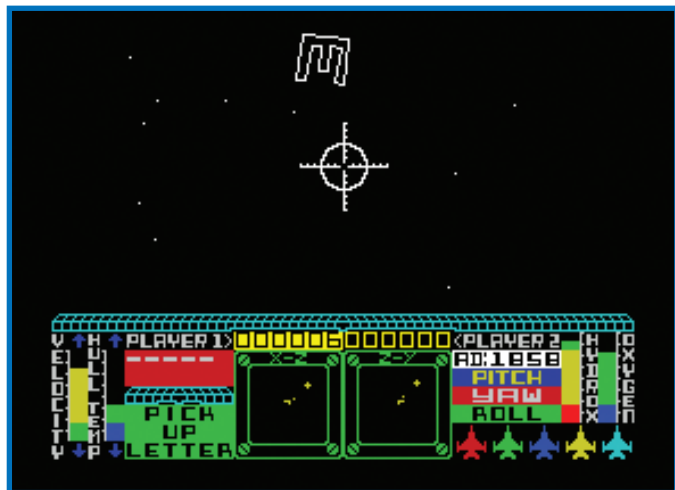
La palette de jeu doit changer très vite quand on passe des tunnels aux extérieurs, et en plus, la barre de statut, en bas de l'écran, utilise une palette différente du reste de l'écran.

LE MAKING OF DE STARION

LES JEUX VECTORIELS EN FIL DE FER ONT UN CHARME SUR LEQUEL LES ANNÉES N'ONT PAS D'EMPRISE... STARION EST DE CEUX-CI. S'IL N'A PAS LA PROFONDEUR DE JEU D'UN ELITE, IL A CE QU'IL FAUT D'ACTION ET... D'ANAGRAMMES!



» [ZX Spectrum] Quand un ennemi est abattu, il laisse derrière lui une lettre à récupérer.



Au milieu des années 80, Melbourne House, déjà bien établie dans le jeu vidéo avec des titres comme *The Hobbit* ou *Penetrator*, passe la vitesse supérieure avec des *Way Of The Exploding Fist*, *Hampstead*, *Rock 'N' Wrestle*, *Terrormolinos*, *Fighting Warrior* et autres *Gyroscope*, tous sortis en 1985, la même année que *Starion*, l'aventure spatiale ultrarapide du programmeur David Webb.

Mais revenons quatre ans en arrière. Comme beaucoup de passionnés d'informatique, David, encore étudiant, accueille à bras ouverts l'arrivée du ZX Spectrum. "Je suis passé dessus dès que c'est sorti, ça a été une révélation. Des couleurs, une résolution décente... Grâce à la puce graphique, les choses s'affichaient beaucoup plus vite à l'écran, aussi, même s'il fallait faire avec les deux couleurs par bloc de 8x8."

Starion n'est pas le premier jeu de David,

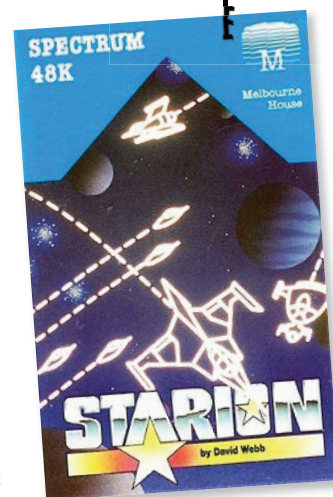
qui s'est déjà fait les dents sur des titres qui peuvent sembler très familiers...

"*Spookyman* et *ETX*, tous deux édités par Abbex Electronics, n'étaient pas des concepts originaux, à l'évidence", admet David. Il faut dire que le premier est un clone de *Pac-Man* (le tracé du labyrinthe est presque identique) et l'autre une copie du jeu *E.T.* qui, pour être honnête, n'a pas grand-chose à voir avec le célèbre jeu d'Atari, à part son protagoniste principal.

"J'ai appris le langage machine Z80 sur le ZX81", se souvient David. "Mon premier programme commercial était un utilitaire pour le ZX81 avec 1 Ko de RAM, que je vendais par le biais de petites annonces. Quand Melbourne m'a contacté, ce n'était pas les jeux qui les intéressaient, en priorité. Ils m'ont d'abord engagé pour écrire un *toolkit* pour le ZX81 16 Ko – vous savez, la machine d'origine à 1 Ko avec en plus un pack de RAM hyper fragile branché dessus. Au début, ils voulaient juste que je travaille avec eux au forfait, mais j'ai vite négocié pour être payé en avance sur royalties. Presque tout ce que j'ai fait chez eux a été payé de cette façon."

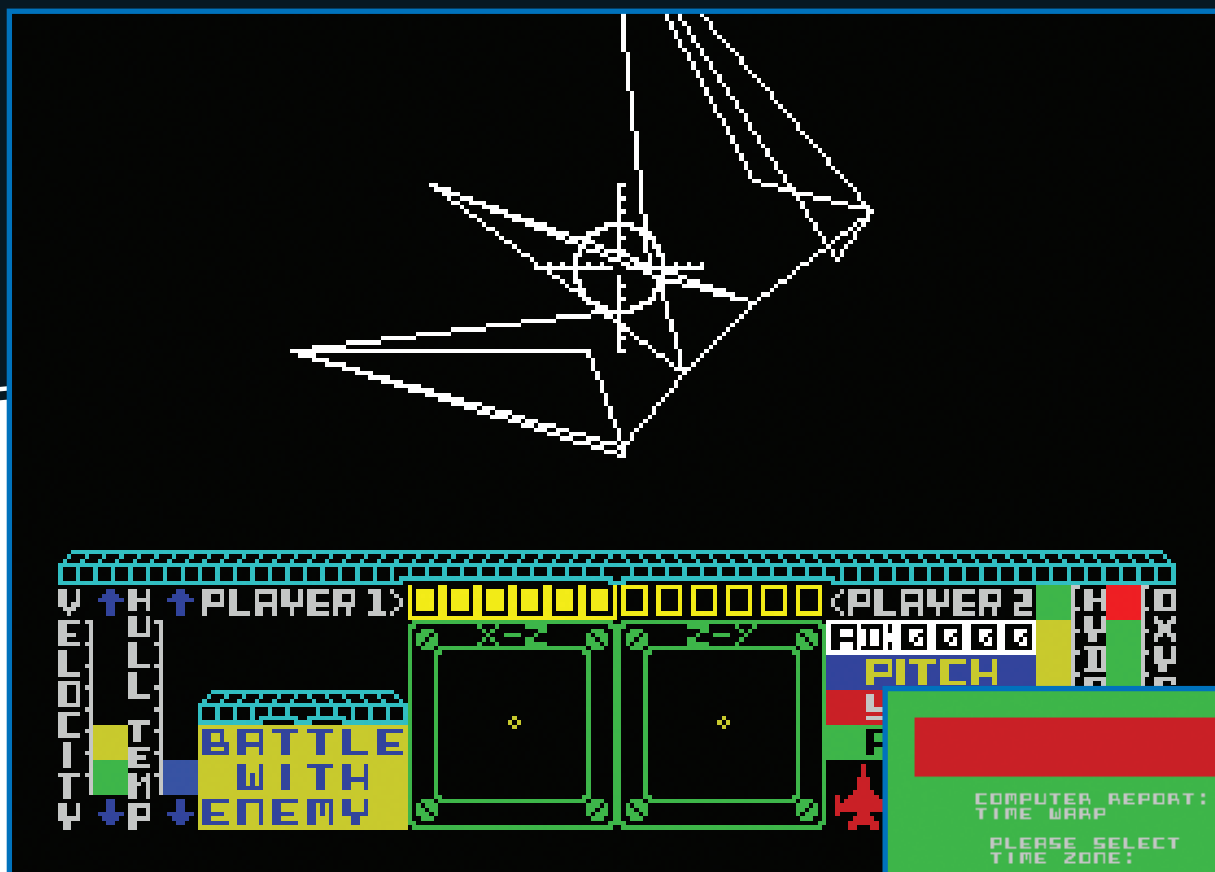
La réputation de David se forge surtout en 1983 quand il signe le livre *Super Charge Your Spectrum* chez Melbourne House, une liste de programmes en code machine très bien accueillie par la presse spécialisée et les utilisateurs. "J'ai écrit *Super Charge* pendant que je passais mes examens – l'équivalent de votre Baccalauréat", se souvient David. "Ces listings permettaient aux utilisateurs d'accélérer leurs programmes en BASIC avec des tronçons de code machine."

En 1984, David signe un autre livre, *Advanced Spectrum Machine Language*, mais son éditeur pense qu'il peut créer de belles choses sur



INFOS

- » **ÉDITEUR :**
Melbourne House
- » **DÉVELOPPEUR :**
David Webb
- » **SORTIE :**
1985
- » **SUPPORTS :**
ZX Spectrum,
Amstrad CPC,
Commodore 64
- » **GENRE :**
Shoot-em-up



“JE VOULAIS VOIR JUSQU’OÙ JE POUVAIS POUSSER LA MACHINE ET SES 48 KO DE RAM”

David Webb

écran. Désormais étudiant en mathématiques à la prestigieuse université d’Oxford University, David pense pouvoir facilement créer une simulation en graphismes vectoriels, aussi se met-il au travail.

Dans les années 80, les manuels de jeu et les publicités étaient souvent très grandiloquents et prompts à l’exagération, mais ceux de *Starion* sont très proches de la vérité : l’introduction du jeu clame que *Starion* exploite le plus avancé des systèmes de graphisme vectoriel jamais créé sur microordinateur personnel et vante une simulation de voyage spatial au sein de 243 zones d’espace-temps multidimensionnelles. À juste titre. “Je voulais voir jusqu’où je pouvais pousser la machine, ses 48 Ko de RAM et son processeur 8-bits cadencé à 4 MHz”, explique David. “Tout en générant des graphismes fluides.”

Vu le thème du jeu et sa réalisation, *Starion* a inévitablement été comparé à *Elite*. “*Elite* est sorti sur BBC Micro pendant que je bossais encore sur *Starion*, et je dois dire que ça m’a un peu embêté”, nous avoue David. “Mais ça ne m’a pas surpris. On travaillait tous sur des choses de ce genre, parce qu’on voulait tous repousser les limites des machines.”

Nés en arcade avec des titres comme *Battlezone*, les jeux en graphismes fil de fer ont en effet mis un certain temps à s’imposer, du moins dans une forme acceptable en termes de vitesse de jeu, sur les ordinateurs personnels.

Starion est un vrai coup de maître en la matière. Le jeu est incroyablement

rapide et grisant, même aujourd’hui.

Mais comment diable David a-t-il réussi un tel tour de force ? “J’ai sacrifié pas mal de sommeil”, nous dit-il, modestement. “En fait, j’ai eu assez de temps pour écrire un code efficace.”

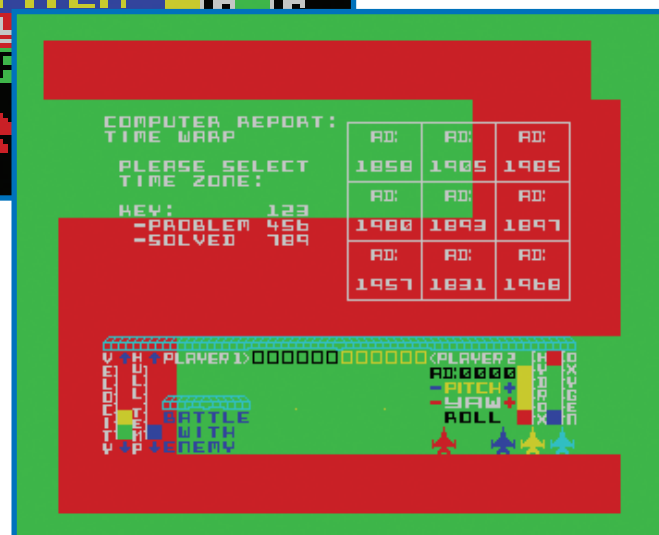
L’optimisation du code était essentielle à cette époque, car il fallait du talent et de l’ingéniosité pour donner corps à ses envies avec la technologie disponible et la mémoire très limitée. “Les deux tiers supérieurs de l’écran, avec les vecteurs et le champ d’étoiles, sont en noir et blanc, en 256x128”, explique David. “Ça demande donc 4 Ko de RAM. L’écran doit être rafraîchi pendant que le faisceau CRT ne l’affiche pas – 50 fois par seconde. Le faisceau affiche l’image de gauche à droite,

une rangée de pixels à la fois, et une fois qu’il a fini en bas de l’écran, il revient tout en haut et recommence. Donc il faut inscrire chaque frame dans une autre banque de RAM de 4 Ko et basculer dessus quand le signal d’interruption vous dit que la route est libre, pour éviter le *tearing*. En outre, la routine servant à passer la nouvelle image dans la zone vidéo de la RAM doit être la plus efficace possible dans les cycles processeur. J’ai trouvé que je pouvais la traiter comme un gros empilement en faisant appel à des instructions *push/pop* Z80 qui n’étaient à l’origine pas prévues pour ça.” Le programmeur a également dû trouver du temps pour mettre au point les autres aspects du jeu, comme les sons à générer ou la saisie des commandes du joueur. Cela représente une grosse charge de travail, quelle que soit votre expertise en programmation. Le résultat est en tout cas impressionnant et très jouable.

Mais *Starion* est plus qu’un simple shooter. ►

» [ZX Spectrum] Mais t’attends quoi pour tirer, bon sang ?

» [ZX Spectrum] Le compte à rebours du lancement est enclenché...



GUERRES FILAIRES

Cinq autres grands jeux de SF en fil de fer

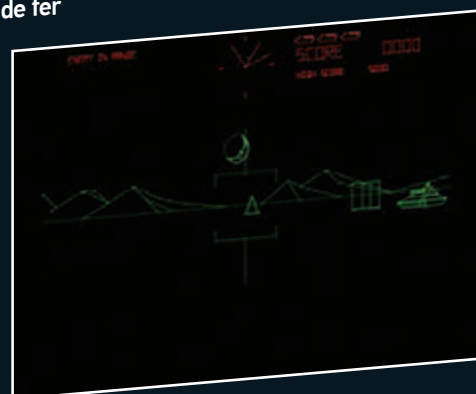


STAR WARS

□ Au début des années 80, il fallait se rendre dans les salles d'arcade pour trouver des jeux en fil de fer, en particulier celui-ci, la crème du genre. Rapide, frénétique et excitant, *Star Wars* est toujours une expérience de jeu incroyable, si vous avez la chance de tomber sur une borne en bon état de marche.

STARGLIDER

□ Après les très bons *Starstrike*, Realtime Software signe en 1987 ce qui s'impose comme le couronnement des jeux Rainbird Games. Vendu avec un roman et servi par des graphismes incroyables sublimes par des sons superbes, *Starglider* est un pur ravissement.



BATTLEZONE

□ Le premier grand classique en fil de fer, reconnaissable entre mille avec ses graphismes fil de fer d'une grande pureté. Si cette simple simulation de combat de tanks est plus lente que les autres titres de cette sélection, *Battlezone* n'en est pas moins une légende.

STARVERSIONS

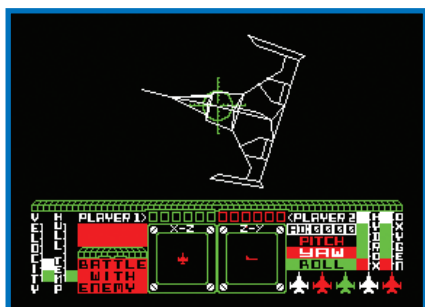


ZX SPECTRUM

□ Programmée sur un ordinateur Memotech, la version d'origine de *Starion* pousse le ZX Spectrum dans ses derniers retranchements. La vitesse et la fluidité des graphismes 3D sont tout bonnement incroyables, et on comprend sans mal pourquoi le jeu a été un tel succès pour Melbourne House!

AMSTRAD CPC

□ David Webb a lui-même effectué ce portage CPC, qui sera sa toute dernière œuvre dans le jeu vidéo. On retrouve la même vitesse de jeu que dans la version originale, avec en prime quelques couleurs en plus et des effets sonores améliorés. Est-il besoin de le préciser, c'est donc tout simplement excellent !



COMMODORE 64

□ C'est un autre programmeur, Louis Madon, qui s'est occupé de cette conversion. Les fondements du jeu d'origine sont bien là, mais la lenteur d'affichage gâche tout au point que ce portage est à la limite de l'injouable. Dommage, le cockpit est plutôt joli !



► L'histoire se déroule en 2010, et le joueur incarne *Starion*, le meilleur apprenti-pilote de l'Académie Spatiale, sélectionné pour prendre les commandes d'un vaisseau temporel expérimental, le SS *Stardate*.

"Je voulais que le jeu se déroule dans le futur, et 25 ans, ça vous semble très loin, quand vous en avez 19", plaisante David. "En fait, je voulais que ça ne soit pas trop loin dans le temps pour que ça ne semble pas trop inconcevable aux joueurs, mais avec le recul, j'aurais peut-être dû dater ça vers 2210..."

Aux commandes du vaisseau temporel, le joueur doit voyager dans le temps et l'espace pour enrayer la destruction causée par des extraterrestres, forcément mauvais par nature. Quand un de leur vaisseau est abattu, ce dernier lâche une lettre à récupérer. Quand tous les ennemis d'une zone temporelle sont éradiqués, il faut remettre les lettres dans l'ordre pour retrouver le nom d'un objet historiquement important, volé dans une zone temporelle voisine. Quand les 27 grilles temporelles et les 243 zones sont toutes nettoyées, un dernier code permet au joueur de sortir du continuum espace-temps pour devenir l'Événement Zéro et endosser le rôle du Créateur. Donc oui, dans



DU MÊME DEV'

SPOOKYMAN (CI-DESSUS)

SUPPORT :

ZX SPECTRUM

ANNÉE : 1982

SUPER CHARGE YOUR

SPECTRUM :

ZX SPECTRUM

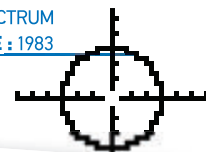
ANNÉE : 1983

E.T.X.

SUPPORT :

ZX SPECTRUM

ANNÉE : 1983



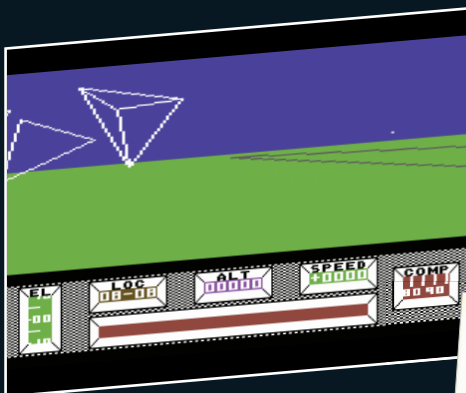
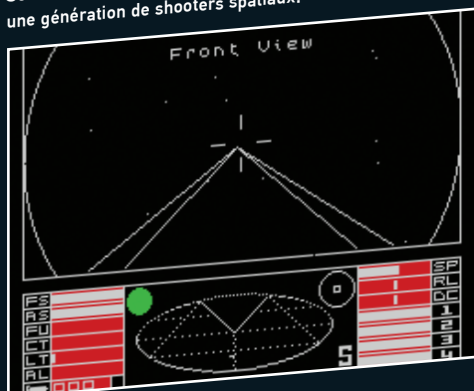
» [Amstrad] L'écran de statut affiche des infos cruciales.



» David a arrêté les jeux vidéo et est parti pour Hong Kong en 1991, où il est consultant en entreprise et verse dans la politique.

ELITE

Le jeu de David Braben et Ian Bell est un jeu de commerce spatial, avec une bonne dose de combats, généralement contre les très agressifs Thargoids. Ses visuels fil de fer en noir et blanc ont inspiré tout une génération de shooters spatiaux.



MERCENARY

Mercenary jette le joueur en pleine guerre civile sur la planète Targ, où comme le titre le suggère, il vend ses services pour de l'argent ou autres récompenses. La 3D fil de fer du jeu sert parfaitement son univers en monde ouvert.

"POUR BOUCLER STARION, J'AI DÛ CODER NON-STOP PENDANT 36 HEURES"

David Webb

Starion, on devient Dieu. Mais ce n'est pas une tâche aisée. "Je ne m'attendais pas à ce que tous les joueurs puissent le terminer", nous dit David, "pas plus que pour la plupart des jeux d'aujourd'hui – la plupart des joueurs ne finissent pas leurs jeux. Dans s'il avait été facile d'arriver au bout, les gens auraient eu le sentiment de ne pas en avoir pour leur argent !"

Les anagrammes de Starion sont une curiosité, dans un titre principalement axé sur l'action. "J'ai toujours adoré le Scrabble", nous confie David. "Je voulais faire un jeu à plusieurs dimensions, avec de vraies qualités addiction/achèvement." Le système de lettres permet aussi d'optimiser le jeu. "La RAM était une denrée rare, et les jeux de lettres ne sont pas très gourmands. Dans chaque niveau, il y a un bref indice et une réponse à donner. Impossible de faire plus dans ce scénario. J'ai aussi écarté le masquage de lignes et l'ombrage pour les mêmes raisons d'optimisation. C'était un choix pragmatique : ça aurait ralenti le jeu à l'en rendre presque injouable."

David a programmé Starion sur un ordinateur Memotech connecté à un Spectrum par le port d'interface RS232 du ZX, pour tester rapidement son code sur le microordinateur personnel. Plus de 100.000 exemplaires du jeu sont vendus – un beau résultat pour Melbourne House et une belle réussite pour David. Pourtant, ce dernier abandonne ensuite la programmation de jeux, après le portage CPC de Starion. "Oui, c'était en gros la fin de ma courte carrière dans

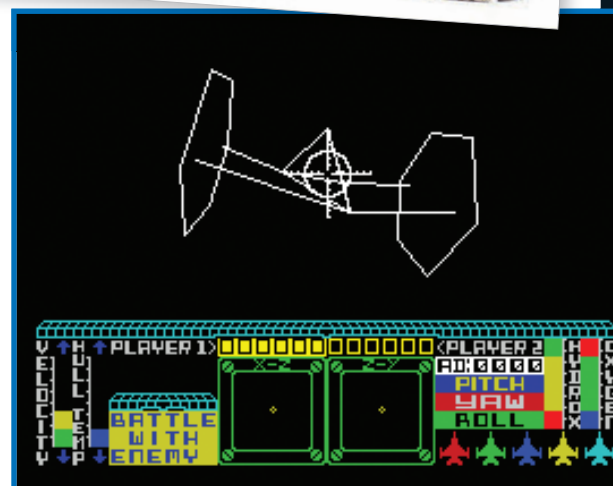
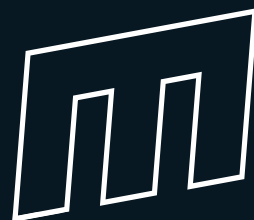


» [C64] Vous avez récolté toutes les lettres? Alors, résolvez l'anagramme, maintenant!

le jeu vidéo", nous explique-t-il. "J'étais à fond dans mes études de mathématiques et je devais me concentrer dessus pour espérer décrocher mon diplôme. Et puis, en 1985, j'ai compris que vu comment les ordinateurs gagnaient constamment en puissance, il ne serait bientôt plus possible pour une seule personne de faire toute seule un jeu de qualité, qu'il faudrait de plus grosses équipes de développement. Je ne connaissais rien aux affaires, et je trouvais ça trop risqué à mon goût. Je n'avais pas envie de n'être qu'un programmeur pour la société de quelqu'un d'autre."

David décroche son diplôme en 1986 et part travailler dans la finance. Le succès de Starion, la petite notoriété qui en découle (contractuellement, David devait être clairement identifié comme auteur de toutes ses productions chez Melbourne House) et l'argent qu'il en retire ne le dissuadent pas de mettre fin à sa carrière vidéoludique. Le crash du bouclage de Starion l'a particulièrement déterminé à prendre cette décision : "Pour boucler Starion, j'ai dû coder non-stop pendant 36 heures", nous dit-il. "Melbourne House avait envoyé quelqu'un pour me surveiller et me faire du café, parce qu'ils voulaient absolument que le jeu sorte avant les vacances de Pâques. Les derniers jours ont été vraiment pénibles. Un vrai marathon." *

LE MAKING OF DE STARION



» [ZX Spectrum] Mais mais mais... l'Empire Galactique n'aurait-il pas un peu copié les TIE fighters d'un autre Empire Galactique?



L'EFFET de 1

En 1995, les consoles de jeu prennent un grand virage technologique. Sony lance une nouvelle machine sur un marché habitué aux cartouches et à la fausse 3D, et déballe et dégage l'arme idéale pour démontrer les capacités de sa PlayStation...





» [PlayStation] *WipEout* fait partie de ces jeux qui ont su séduire et attirer le grand public.

L'EFFET DEMO 1



» [PlayStation] Même avec une simple vidéo, le potentiel de *Tekken* était évident.



» [PlayStation] *Demo 1* a permis à Sony de présenter partout sa nouvelle technologie.

Nouveau venu dans l'arène du jeu vidéo, Sony doit absolument mettre en valeur sa console PlayStation pour séduire les consommateurs, et tout particulièrement ces fameux *early adopters*, les 'premiers utilisateurs', passionnés de jeux vidéo et prescripteurs qui se goinfrent des magazines d'actu gaming de l'époque pour décider de quelle machine ils vont tomber amoureux. Des *screenshots* de tyrannosaures en 3D ont déjà de quoi leur mettre des étoiles dans les yeux, mais Sony a encore mieux pour les convaincre : un disque de démo, inclus avec chaque console, qui va faire chauffer les machines de démonstration en boutique et enflammer les joueurs qui s'en approchent. Sur le disque, des vidéos de futurs gros jeux à

venir, des démos jouables de quelques titres qui font envie, et tout ce qu'il faut pour démontrer le potentiel technique de la PlayStation sont là pour faire l'article.

La démo démarre sur une cinématique pleine de couleurs virevoltantes et de fractales spectaculaires, tandis que des titres de jeux et autres slogans jaillissent à l'écran, comme dans un jeu télévisé kitsch. Sony veut que les joueurs sachent que sa petite boîte grise en a sous le capot, à grand coup de "1,5 million de polygones ombrés par seconde", "500.000 polygones texturés par seconde" et autres données moins hermétiques à grand renfort de "Graphismes", "Mémoire" et autres "Data Engine" ! Ce montage très 'années 90' s'achève sur le logo de Sony Entertainment et celui de la marque PlayStation, avant de laisser la place à un écran-titre et un gros bouton Start baigné de lumières stroboscopiques. C'est une vraie fantasmagorie oculaire et une invitation à entrer dans l'ère 32-bits...

Demo 1 offre une belle sélection de démos jouables. On y trouve deux jeux de course, le futuriste et rapide *WipEout*, et le défilant *Destruction Derby*, avec un moteur physique comme on n'en avait encore jamais vu. On y croise aussi *Loaded*, un shooter vu du dessus aux éclairages impressionnants, et enfin *Battle Arena Toshinden*, un jeu de combat en un contre un traditionnel qui prépare



» [PlayStation] Plusieurs révisions se sont succédé, avec différents designs.

LE TOP DEMO 1

Les titres qui ont le mieux démontré le potentiel de la PlayStation...

WipEout est une expérience à couper le souffle proche de *F-Zero* dont on se souvient autant pour ses circuits délirants que pour sa bande-son. Le jeu est réellement superbe et décoiffe méchamment, même aujourd'hui.

Destruction Derby est un carnage mécanique, un fantôme de casseur automobile qui n'a hélas eu que deux volets.

Loaded, c'est de l'action vue du dessus avec plein de gore dedans. Conçu pour séduire les publics matures, le jeu n'y va pas avec le dos de la cuiller et se complaît dans le meurtre et les tueurs en série.

Battle Arena Toshinden a eu deux suites. Si ce jeu a réussi à convaincre une bonne base de fidèles avant d'être totalement éclipsé par *Tekken* et *Soulcalibur*, il a cependant échoué à son objectif avoué : détruire la Saturn et *Virtua Fighter*.

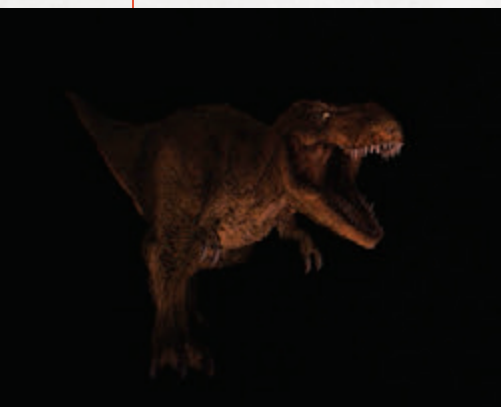


LA CLAQUE DU DINO

Quand un monstre de technologie décroche des mâchoires...

La section la plus impressionnante du disque *Demo 1* est sans conteste cette démo technique montrant un modèle 3D de tyrannosaure. On ne peut pas diriger directement la bête, même si l'on peut lui faire secouer la tête ou la queue et ouvrir la gueule, mais on pilote la caméra pour tourner autour de la créature et zoomer/dézoomer. Ça a quelque chose d'hypnotique, de très particulier. Tout comme la démo de la Raie Manta, celle du T-Rex tient plus du spectacle que de l'action.

Si les démos de ce genre n'étaient pas courantes, celles-ci ont parfaitement fait le travail pour illustrer les capacités du hardware PlayStation. Le T-rex fascine les foules, avec sa puissance brute et sauvage. De là à y voir une métaphore pour la PlayStation, il n'y a qu'un pas...



» [PlayStation] La démo technique du T-Rex a instantanément convaincu des tas de gamers.



» [PlayStation] *Battle Arena Toshinden* a montré que la PlayStation pouvait accueillir de bons jeux de combat en un contre un.



» [PlayStation] Des vidéos accompagnaient les démos jouables.

► le terrain pour *Tekken* et consorts. Le disque inclut aussi des vidéos de titres à venir qui n'étaient pas encore prêts pour être inclus sous une forme jouable, plus des démos techniques qui démontrent les capacités de la machine. Les nouveaux acheteurs peuvent donc courir chez eux pour brancher leur console et s'essayer à quelques jeux avant de décider lequel acheter en premier...

Le disque est une aubaine pour les développeurs, surtout pour Psygnosis dont on retrouve deux titres jouables, *WipeOut* et *Destruction Derby*. Si le premier est devenu une franchise établie, les choses n'étaient pas gagnées dès le départ, comme nous le confie Nick Burcombe, cocréateur du jeu : "On avait très peu de documentation de développement, et la plupart était en japonais. On a dû inventer complètement les processus de développement 3D. Rien que de convertir les graphismes 3D que les artistes avaient faits sur stations Silicon Graphics pour la PlayStation, c'était une vraie gageure!"

La démo de *WipeOut* commence sur

“On voulait capturer la quintessence et la vitesse de *WipeOut*”

Nick Burcombe

un travelling caméra sur un véhicule de course antigravité, avant que le joueur n'en prenne les commandes. C'est l'ouverture idéale pour *Demo 1*, une introduction qui en met plein les yeux, avec ses véhicules qui filent à toute berzingue sur la piste, ses effets de lumière qui décollent la rétine, son ambiance électrique futuriste. "On voulait capturer l'essence et la vitesse de *WipeOut* dans cette petite fenêtre de jeu. Et on a dû bien faire, vu que le jeu s'est écoulé à 450.000 exemplaires. Et on avait aussi *Destruction Derby* en prime, chez Psygnosis!"

Le titre de stock-car développé par Reflections offre une tout autre expérience de jeu, avec ses voitures qui se rentrent dedans. Psygnosis et Reflections sautent d'un extrême à l'autre, d'un jeu de course futuriste presque psychédélique à un titre aussi photoréaliste que possible, sur la toute jeune PlayStation. *WipeOut* démontre que la machine est rapide, et *Destruction Derby* met l'accent sur le moteur physique. En deux minutes de démonstration, on a largement de quoi froisser de la tôle!

Dominic Mallinson, qui travaillait à l'époque chez Psygnosis, se souvient de la rivalité amicale entre les deux équipes de développement : "On voulait faire mieux que les autres, et on poussait le hardware le plus loin possible", nous dit-il. "Mais il y a

eu pas mal de stress, aussi. Je me souviens que pour *WipEout*, Sony nous a poussés pour qu'on reprenne et qu'on améliore une démo qu'on avait faite pour l'E3. Il fallait que ce soit prêt pour le lancement."

Finalement, les PlayStation du *Day One* n'ont pas eu droit au disque *Demo 1*, apparu avec la seconde vague de consoles. "Ça nous a donné un petit plus de temps, mais ça nous a permis de respirer un peu", ajoute Dominic.

Dans un autre coin du CD, *Loaded* brise les stéréotypes établis des jeux tous publics depuis longtemps par Nintendo et Sega. Greg Staples, directeur artistique de ce shooter sanglant de Gremlin, se souvient de la conception de cette démo qui se déroule dans un des premiers niveaux du jeu, l'hôpital : "On avait de très bons éléments graphiques, un super moteur d'éclairage, des tas d'idées... et encore aucun niveau de jeu. Mais on savait ce qu'on voulait. Une grosse partie du travail a été de trouver comment faire tourner le jeu, parce que c'était sur PlayStation et que ça n'avait encore jamais été fait."

L'équipe travaille d'arrière-pied et réussit à livrer une démo de *Loaded*, absente cependant de la version allemande de *Demo 1*, à cause de problèmes de localisation. Il en va de même pour *Battle Arena Toshinden*, qui n'est présent qu'en vidéo sur le CD allemand. *Battle Arena Toshinden* sera le premier jeu de combat en 3D de la console, avec des décors animés. Sony présentait le jeu comme "le tueur de la Saturn", en visant évidemment tout particulièrement *Virtua Fighter*. Les combattants du jeu complet sont cependant moins nombreux que ceux du titre de Sega et seuls Eiji Shinjo, Ellis et Fo Fai sont jouables dans *Demo 1* – il est néanmoins possible de jouer à deux, pour peu qu'on ait une seconde manette. L'histoire prouvera que *Virtua Fighter* survivra largement à *Toshinden*, lui-même battu et occulté par *Tekken*, qui le remplacera même dans les versions suivantes de *Demo 1*.

Outre les démos jouables, Sony intègre au CD des tas de vidéos de jeux bientôt disponibles. On y voit ainsi *Ridge Racer* et *Twisted Metal*, aux côtés de titres japonais capables eux aussi de séduire le public occidental, comme *Jumping Flash*, *Warhawk* et *Starblade Alpha*. Cependant, ces vidéos ne montrent pour la plupart pas grand-chose de plus qu'un peu de gameplay.

Les amateurs de sport ont droit à *Total NBA '96*. Si le basket n'a sans doute pas l'attrait du football en Europe, la démo n'en impressionne pas moins, car les développeurs ont judicieusement préféré retirer le contrôle des joueurs aux utilisateurs pour leur confier les commandes

de la caméra, histoire de démontrer l'attrait de la 3D de la PlayStation. On peut basculer entre plusieurs angles de caméra fixes, mais aussi déplacer l'objectif, zoomer et manœuvrer pour voir l'action sous tous les angles. On retrouvera ce type de contrôles de caméra dans bien d'autres jeux de sport, et dans bien des jeux de plateforme en 3D.

Demo 1 ne se cantonne pas aux jeux. Le CD est aussi là pour montrer ce dont la PlayStation sera capable dans de futurs titres. La section V-CD est un peu étonnante – d'ailleurs, elle passera vite à la trappe, remplacée par un programme de visualisation audio, qui affiche toutes sortes de couleurs et de motifs en accord avec la musique.

Mais les joyaux de la couronne de *Demo 1* ne sont ni ses démos jouables, ni ses vidéos, ni sa musique, mais bien ses deux démonstrations techniques montrant une Raie Manta pour l'une et un *Tyrannosaurus Rex* pour l'autre. Le principe est le même

que pour la démo de *Total NBA '96*, à savoir laisser les utilisateurs se déplacer dans l'environnement. L'objectif avoué de ces deux démos est bien sûr d'émerveiller les joueurs et de leur laisser toucher du doigt les promesses de futurs jeux plus extraordinaires les uns que les autres...

Et puis, rien de tel qu'un gros dinosaure en mouvement pour épater ses potes et sa famille, leur montrer de quoi est capable la console et les inciter à ranger la SNES ou leur Mega Drive pour se jeter à corps perdu dans la sublime 3D de la PlayStation !

Elle perdra certes de sa superbe avec le temps – contrairement à tant de jeux en bons vieux pixels 2D, mais sur le moment, c'était redoutable d'efficacité.

Demo 1 était le parfait portail vers ces nouveaux mondes prometteurs. Ces aperçus étaient la parfaite vitrine des capacités de la machine, et même d'une nouvelle ère pour le jeu vidéo. C'était un avant-goût du futur. Comment résister ? *



» [PlayStation] *Starblade* n'était pas jouable, mais juste présenté en vidéo.



» [PlayStation] *Loaded* était là pour représenter les jeux matures.



» [PlayStation] *Destruction Derby*, le roi de la casse !

Ice Climber

ON NE VA QUAND MÊME PAS EN FAIRE TOUTE UNE MONTAGNE!

RÉTROVIRUS

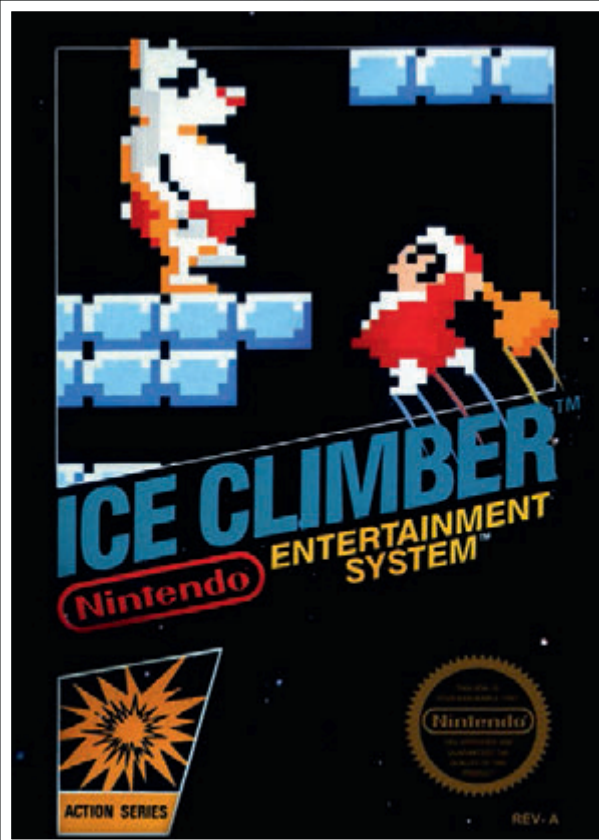


» NES » 1985 » NINTENDO R&D 1

Quand on aime les jeux rétro, on ne craint pas les défis; on n'a pas peur d'en baver un max' avec des jeux difficiles et impardonnables. C'est même aussi ce qui en fait en partie le plaisir – un plaisir certes un peu masochiste, mais tellement enivrant quand on surmonte ces obstacles.

Et dans le genre, *Ice Climber* ne fait pas semblant. On y meurt souvent, frappé par des créatures mortelles, tué par des chutes fatales, victime de sa propre incompétence ou du système de saut injuste, qui vous précipite souvent dans l'abîme bien que votre sprite touche le sol en retombant.

Beaucoup d'anciens jeux ont le même genre de contrôles lâches et imprécis, mais *Ice Climber* semble en vouloir tout particulièrement aux joueurs qui s'accrochent. Pourquoi, d'ailleurs? Est-ce parce que Nana, Popo et leurs antagonistes sont trop mignons pour qu'on leur en veuille, ou par orgueil? À moins que la raison soit tout simplement qu'on refuse d'abdiquer devant quelque challenge vidéoludique, si sisyphéen soit-il? ★





NEO Drift Out

LE GUIDE ULTIME DE NEW TECHNOLOGY



Alors que les autres développeurs de jeux de course empruntent la route de la 3D, le studio Visco s'accroche à la bonne vieille 2D et signe un grand jeu de course Neo-Geo qui n'a pas à rougir devant la concurrence...



Neo Drift Out est une sorte d'anachronisme. Les jeux de course se prêtant presque naturellement à la 3D, presque tous les créateurs de jeux d'arcade de ce genre ont rapidement sauté le pas. Et en 1996, on comptait déjà plusieurs hits de la course polygonale, notamment *Hard Drivin'*, *Virtua Racing*, *Ridge Racer* ou *Sega Rally*. Mais le dernier grand jeu de course d'arcade en 2D de Visco n'a pas grand-chose à leur envier, en termes de qualités vidéoludiques et de plaisir de jeu.

Neo Drift Out est un jeu assez simple. On commence par choisir une des trois voitures de rallye disponibles, toutes à transmission automatique pour faciliter le pilotage. Pas de championnat à l'horizon, ni de concurrents à battre : le seul et unique objectif, ici, est de battre le chrono, d'atteindre le checkpoint



» [Neo-Geo] Un jeu de course de rallye d'arcade sans sauts déliants? Soyons sérieux un instant!



» [Neo-Geo] On vous prévient à l'avance, gare au rétrécissement de chaussée à l'abord des ponts et autres passages.



» [Neo-Geo] Sur une section gelée, préparez-vous à déraper en braquant sévèrement pour ne pas quitter la route.

suivant avant que le temps imparti n'expire. Si vous terminez le stage d'entraînement et les six courses qui suivent, vous gagnez la partie. Évidemment, vu qu'on est dans un jeu de rallye, ne vous attendez pas à ce que le chemin vers la victoire soit rectiligne, propre et tout tracé. Vous devrez négocier des sauts, aborder des portions de route verglacées, traverser des flaques d'eau, doubler d'autres voitures, décider en un clin d'œil de rester sur le tracé officiel ou tenter votre chance sur des chemins alternatifs. À la fin de chaque stage, vous serez noté par une lettre, histoire que la simple joie d'avoir passé la ligne d'arrivée ne soit pas votre unique motivation.

De bien des manières, *Neo Drift Out* est une régression de *Drift Out 94 : The Hard Order*. Ce précédent volet est un peu plus complexe, avec davantage de voitures sous licence et de stages aux décors plus détaillés, des courses spéciales contre un adversaire, des tunnels, des stages nocturnes... et un championnat. Sur le papier, on pourrait croire que ce précédent titre aurait plus mérité qu'on s'y attarde, mais la simplicité est souvent une vertu.

Si les décors de *Neo Drift Out* ne sont pas aussi variés que ceux de *Drift Out 94*, le jeu est bien plus lisible. À l'évidence, ses concepteurs ont privilégié le tracé des courses aux fanfreluches de son prédécesseur. Ici, on ne risque pas de s'encaster dans un camion placé là aléatoirement ou de perdre sa voiture de vue derrière un arbre. Pour compenser un peu la perte de détails graphiques, les développeurs ont magnifiquement exploité le *sprite scaling* en rapprochant la vue de votre véhicule dans les virages et lors des crashes. Et ils ont ajouté un peu de piquant aux courses avec les chemins alternatifs.

Mais là où *Neo Drift Out* dévoile vraiment ►



» [Neo-Geo] Les routes alternatives sont souvent barrées par des cônes ou des barils. Dégagez le chemin.

AU VOLANT!

Les trois voitures de *Neo Drift Out* peuvent toutes prétendre à la victoire!

TOYOTA CELICA

□ Une bête de course qui a dominé le monde du rallye dans les années 90 et le premier modèle japonais à remporter le championnat mondial (Carlos Sainz en 1990 et 1992, Juha Kankkunen en 1993 et Didier Auriol en 1994) et à gagner deux fois le WRC des constructeurs, en 1993 et 1994.



SUBARU IMPREZA

□ La reine des rallyes au moment de la sortie de *Neo Drift Out*. L'Impreza a décroché trois championnats des constructeurs pour Subaru en 1995, 1996 et 1997. Et c'est à son volant que le célèbre Colin McRae a remporté son seul et unique championnat WRC Pilotes.



MITSUBISHI LANCER EVOLUTION

□ Après une seconde place au championnat WRC des constructeurs de 1995, Mitsubishi décroche la première place dès l'année suivante grâce à Tommi Mäkinen qui remportera quatre années d'affilée le championnat Pilotes – à chaque fois au volant de l'Evolution.



EN PISTE!

Les circuits de *Neo Drift Out* sont variés et font voir du pays. Faites chauffer les moteurs!



STAGE D'ENTRAÎNEMENT

□ Rien de bien méchant, ici, juste quelques petits virages un peu secs pour qu'on prenne les commandes en main. Ça se boucle en un rien de temps, pépère.



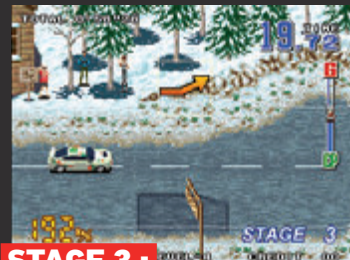
STAGE 1 : EUROPE

□ La première 'vraie' course tient encore de la promenade, avec peu d'obstacles, des virages simples et un tarmac gentillet. On peut facilement atteindre l'arrivée au premier essai.



STAGE 2 : AFRIQUE

□ C'est plein de poussière et de boue, dans le coin, avec surtout des flaques d'eau qui vous ralentissent. Rien de bien méchant. Et puis, ça nettoie la carrosserie.



STAGE 3 : DANS LA NEIGE

□ On revient sur l'asphalte dans cette course en Europe occidentale, où les plus gros dangers sont de grandes plaques de givre. La difficulté augmente sensiblement, ici.

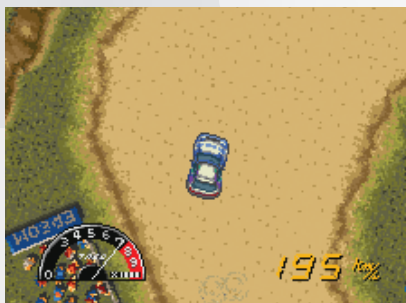
TOURS DE CHAUFFE

Neo Drift Out est le dernier de la petite lignée des jeux de course de Visco...

DRIFT OUT

ARCADE, 1991

□ Le premier *Drift Out* n'a pas grand-chose à voir avec ses successeurs, sinon pour sa thématique rallye. Le jeu, se présentant avec une vue du dessus qui pivote autour de la voiture, s'affichait sur un écran en mode vertical, histoire de mieux anticiper le tracé de la route.



DRIFT OUT 94 : THE HARD ORDER

ARCADE, 1994

□ Le deuxième jeu de rallye de Visco passe à la perspective trois-quarts qu'on retrouvera dans *Neo Drift Out*, avec des environnements très détaillés – un peu trop, même, car ils deviennent illisibles à grande vitesse.

» [Neo-Geo]
Un concurrent collant est une vraie plaie qui risque de vous ralentir dans les virages.

► sa supériorité, c'est dans le pilotage. La prise en main est bien plus intuitive, avec un peu moins de survirage. Les routes sont plus larges, donc les accidents moins fréquents. Ces derniers sont aussi généralement moins punitifs et moins frustrants. *Drift Out 94* était très exigeant et demandait une extrême patience, même aux pilotes les plus expérimentés. *Neo Drift Out* privilégie le plaisir de déraiper à toute bombe dans les virages, souvent en envoyant valdinguer deux ou trois plots ou barils, pendant que votre copilote vous prévient des dangers à venir (et hurle "Oh my God !", si vous conduisez trop mal).

La difficulté est parfaitement réglée : on se familiarise tranquillement avec les commandes et le comportement de la voiture dans les premières courses, avant d'enchaîner avec des stages où la victoire se ravit d'un cheveu. On passe rarement la ligne d'arrivée avec beaucoup d'avance sur le chrono, mais les choses sont suffisamment bien réglées pour qu'on rate plus souvent à quelques petites encablures de l'objectif qu'à des kilomètres de ce dernier. Autant dire que ça encourage à glisser une autre petite pièce, confiant que la prochaine fois sera la bonne...

SUPER DRIFT OUT

SNES, 1995

□ Au lieu d'essayer d'adapter le dernier jeu d'arcade Visco en date, les programmeurs de *Super Drift Out* préfèrent exploiter le Mode 7 pour reprendre le système d'affichage du premier volet. *Super Drift Out* n'est sorti qu'au Japon – une version américaine du jeu était prévue, mais n'est jamais sortie.





STAGE 4 : HEMISPHERE SUD

□ Revoilà la poussière et la boue, avec en prime de gros rochers qui encombrant la route comme autant d'occasions de s'encastrer à la moindre baisse de vigilance.



STAGE 5 : SCANDINAVIE

□ Ce n'est pas tant la neige qui cause problème que les successions de virages méchants et les divers obstacles qui jonchent la route. On en bave.



STAGE 6 : GRANDE-BRETAGNE

□ On finit joyeusement dans la boue, avec des tas de sauts, des brouettes de concurrents et un tracé infernal. Mais si vous arrivez au bout, ben vous arrivez vraiment au bout. Genre vous avez gagné.



CD QUI ROULE...

Que vaut le seul et unique portage de Neo Drift Out sur console ?

Pour jouer à Neo Drift Out à la maison, la seule option officielle est de mettre la main sur un exemplaire de la version Neo-Geo CD du jeu, sortie seulement au Japon. Et vous savez quoi ? C'est un très bon portage.

Avec son hardware très proche de celui des machines d'arcade, la Neo-Geo CD a droit à une réplique presque fidèle du jeu d'origine, avec quelques petites différences ci et là : l'écran-titre a été légèrement retouché, tout comme certaines scènes interstitielles et autres petits détails graphiques. La bande-son CD reprend les musiques de l'arcade, mais il est difficile de distinguer une vraie différence de qualité, le son étant noyé sous le bruit des moteurs. Pas d'options notables à souligner, à part le choix du niveau de difficulté.

La version Neo-Geo CD est connue pour ses chargements longs et fréquents, qui ruinent souvent l'expérience de jeu, mais Neo Drift Out s'en sort plutôt bien sur ce point. Comptez 18 secondes entre le moment où vous sélectionnez votre voiture et le début de la première course et moins d'une douzaine de secondes de chargement pour les suivantes : rien d'insurmontable, en somme. Notez que ces délais concernent une console standard. Sur une Neo-Geo CDZ, vous pouvez les diviser par deux.

Neo Drift Out sort en arcade au printemps 1996, suivi quelques mois plus tard par une version Neo-Geo CD. À l'époque, le jeu

est passé plutôt inaperçu, même au Japon. Ça ne l'a pourtant pas empêché de gagner en réputation au sein de la communauté des joueurs Neo-Geo, non seulement pour ses qualités intrinsèques, mais aussi grâce à sa nature même : les jeux de course sont assez rares sur Neo-Geo (outre Neo Drift Out, citons Over Top, Thrash Rally et Riding Hero, tous généralement considérés comme moins réussis que le titre de Visco).

Aujourd'hui, Neo Drift Out n'est pas très bon marché, comme la majorité des jeux Neo-Geo – même s'il ne fait pas partie des plus chers. Cependant, avec patience et vigilance, on peut le trouver à moins de 200 € en MVS. La version Neo CD semble plus rare et les prix grimpent sévèrement pour cette dernière – plutôt aux alentours des 500 € minimum. Il n'y a pas eu de version Neo-Geo AES officielle, mais on croise pas mal de conversions 'officieuses' – des ROM d'arcade MVS transplantées dans des cartouches AES, vendues un peu plus cher que les cartes d'arcade officielles.

Hélas, les versions Neo-Geo sont les seules options officielles pour s'essayer à Neo Drift Out. Si Visco est toujours là aujourd'hui et ne rechigne pas à ressortir des conversions de ses vieux jeux, les licences automobiles officielles des trois constructeurs présents dans Neo Drift Out sont sans doute un obstacle majeur à toute

ressortie. L'absence de successeur officiel ou officieux au jeu ne fait qu'accentuer le côté unique de Neo Drift Out, aussi comprendrait-on sans mal que d'aucuns se jettent sur l'émulation pour s'y adonner.

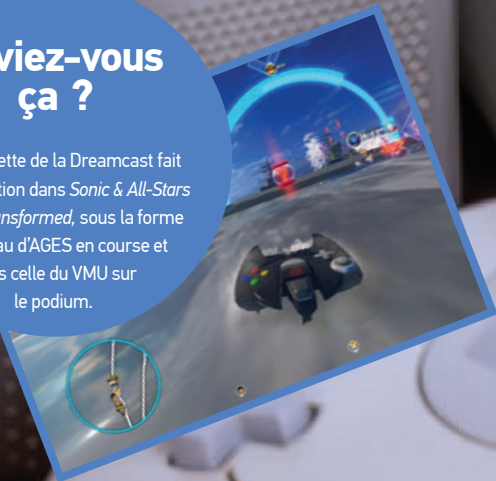
On ne leur en voudra pas outre mesure. *

» [Neo-Geo] Vous rêvez d'être applaudi par une foule en délire ? Terminez d'abord les six stages du jeu.



Saviez-vous ça ?

□ La manette de la Dreamcast fait une apparition dans *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, sous la forme du bateau d'AGES en course et sous celle du VMU sur le podium.



La manette Dreamcast

» SUPPORT : DREAMCAST » SORTIE : 1998

Les ingénieurs de Sega se sont clairement inspirés du contrôleur 3D de la Saturn, vendu avec *NIGHTS Into Dreams*, pour concevoir la manette de la Dreamcast.

Les deux périphériques ont le même genre de forme renflée et la même configuration de boutons, bien que la manette de la Dreamcast ait droit à un stick analogique plus conventionnel (et des plus sensibles) et à deux boutons de façade en moins.

La manette intègre aussi deux ports d'extension, avec une lucarne pour le port supérieur – généralement pour l'écran LCD d'une *Visual Memory Unit* (le truc, là, à côté). D'autres périphériques peuvent aussi être branchés, comme le *Vibration*



Pack ou le Microphone Dreamcast, plus souvent relégués à l'arrière. Bizarrement, le câble part du bas de la manette et se plie pour être clipsé à l'arrière du port d'extension.

La manette Dreamcast est plutôt bien pensée pour les jeux d'aventure en 3D et les jeux de course, grâce à ses deux gâchettes analogiques. En revanche, ce n'est pas l'idéal pour les nombreux jeux de combat de la console ou ses shooters à la première personne. Les joueurs dotés de grandes mains la trouvent aussi souvent assez inconfortable. On peut aussi soupçonner que la forme de la manette de la dernière console de Sega a pas mal influencé les concepteurs de celle de la première Xbox de Microsoft...

LE JEU QUI VA BIEN

Metropolis Street Racer

Voilà un jeu qui exploite pratiquement tous les aspects de la manette d'excellente façon. Le pilotage est un bonheur, dans *MSR*, grâce aux gâchettes analogiques L et R qui permettent de doser parfaitement le freinage et l'accélération. De même, le stick analogique est très précis pour négocier les virages, et l'on peut facilement changer de vitesse ou activer le frein à main avec le pouce de la main droite. Tout ce confort n'est pas du luxe, vu combien certains tracés de circuits peuvent être retors...



LE MAKING OF DE

Loaded

Loaded, c'est un peu Gauntlet à la sauce hémoglobine avec des bouts de cervelle qui flottent dedans. Drôle de choix pour un jeu inaugural de la PlayStation, vous en conviendrez! Mais un peu de finesse se cache-t-elle sous ces flots incessants de sang et de viscères?



INFOS

» **ÉDITEUR :** INTERPLAY ENTERTAINMENT

» **DÉVELOPPEUR :** GREMLIN INTERACTIVE

» **SORTIE :** 1995

» **SUPPORTS :** PLAYSTATION, SATURN

» **GENRE :** ACTION



» Greg Staples a participé à la direction artistique crade de *Loaded*.

Même si l'on s'est déjà fait les dents sur PC et sur consoles, ce n'en est pas moins intimidant d'entendre Sony vous dire que votre prochain jeu fera non seulement partie de la liste des jeux de lancement de la PlayStation, mais qu'il a aussi été sélectionné pour figurer sur le premier disque de démo de celle-ci. C'est une immense opportunité pour Gremlin Interactive : tous les acheteurs de la console pourraient essayer leur jeu, qui doit également servir de vitrine pour la machine. Le jeu en question, c'est *Loaded*, un shooter vu du dessus avec six personnages complètement dingues qui affrontent un ennemi encore plus frappé dans un tas de niveaux labyrinthiques.

Le défi ne semble pourtant pas insurmontable pour le studio, qui a déjà travaillé sur support CD-ROM sur PC et Amiga CD32, et produit depuis des années des jeux pour Sega et Nintendo.



» [PlayStation] L'attrait visuel de *Loaded* doit beaucoup aux lumières ambiantes.

"La pression a grimpé d'un cran quand on nous a confirmé qu'on aurait une démo bundlée avec la console et que le jeu serait un titre de lancement", nous confie Mark Glossop, producteur de *Loaded*. "On a dû cruncher comme des malades, avant que ça devienne courant dans le milieu. C'était souvent compliqué de lancer de nouveaux projets, à l'époque. Et puis, je vous avoue que je ne croyais pas tellement au jeu, ce n'était pas trop mon genre. Je trouvais que le premier niveau était trop grand et bordélique, avec ses clefs colorées et ses verrous."

Mark n'est pas le seul à avoir des doutes. Derrière un style visuel tapageur et une technologie poudre aux yeux, il faut avouer que le jeu lui-même est plutôt fade. *Loaded* est répétitif. On enchaîne les couloirs mal éclairés en ouvrant des portes et en fauchant des troupes d'ennemis avec n'importe quelle arme. Mais le jeu fait illusion au début, avec son ambiance explosive gore et intense qui fait oublier la platitude de son design et hypnotise les consommateurs fascinés par la petite nouvelle venue dans la guerre des consoles.

Gremlin, non content d'avoir concocté un fac-similé de *Gauntlet*, demande au dessinateur Greg Staples, qui travaillait sur des titres *2000AD*, de superviser la direction artistique du jeu qui devient un festival gore tout droit sorti des bas-fonds de Mega-City One. "Les Spink, un graphiste, m'avait demandé de faire l'illustration de la jaquette du jeu *Shadow Warrior*", nous raconte Greg. "Les gens de Gremlin ont aimé ce que j'avais fait et ont proposé de m'engager. Je crois que c'est le style visuel du jeu qui a séduit les joueurs. *Loaded* s'imprègne de cette



culture populaire du milieu des années 90, où les comics regagnaient en popularité, les films d'action dominaient le box-office et où les médias se passionnaient pour l'obsène."

La conception du jeu a débuté avec Adrian Carless, créateur du personnage de *Zool*. Autant dire que *Loaded* est loin de ses créations habituelles ! Il pose les bases du jeu et ébauche le personnage de Fwank, un psychopathe qui cache ses traits derrière un masque de clown déformé. Greg prend le relais pour affiner le concept et pour créer les autres personnages emblématiques du jeu.

"La plupart des personnages me sont juste venus comme ça", nous raconte Greg, qui a récemment supervisé la direction artistique du nouveau film *Hellboy*. Ces protagonistes donnent à *Loaded* une grosse partie de sa personnalité, chacun apportant quelque chose de bien spécifique, tant en termes visuels que du côté des sensations de jeu.

Fwank en est l'étendard : la pop culture de la fin des années 90 est obsédée par l'horreur et la folie sanglante de Fwank en profite jusqu'à la jaquette du jeu, où il pointe un flingue démesuré vers le spectateur. Citons aussi Cap'n Hands, un cyborg pirate surexcité aux canons à silex ; Mamma, monstre de 150 kilos qui prend des êtres humains pour de simples jouets ; Bouncer et sa mâchoire métallique ou l'hypersexualisée et hyperviolente Vox.

L'équipe de *Loaded* fait tout son possible pour convaincre que les jeux vidéo peuvent aussi s'adresser aux adultes : "Je me



» [PlayStation]
Quand Cap'n Hands
blaste des ennemis
à tout va, c'est la
fête à la tripaille !

» [PlayStation].
Les Ultra Missiles
se dispersent
aléatoirement
pour nettoyer le
coin des ennemis
qui auraient
l'outrecuidance de
s'y trouver.

souviens d'une réunion où j'ai présenté Butch. Les gens étaient choqués", nous dit Greg. Signalons que le Butch en question est le sixième personnage, un ultra-macho qui affectionne les robes de femmes et tue tous ceux que ça peut gêner. La hiérarchie s'inquiète un peu, considérant que c'était pousser le bouchon un peu trop loin.

"Je jouais un peu les rebelles", nous confie Greg. "J'étais jeune et provocateur, je faisais ce qui m'amusait et je me suis vraiment lâché sur les personnages. La presse commençait à parler des visuels que je concevais pour le jeu. C'est grâce à eux, d'ailleurs, que Butch n'a pas été évincé du jeu, après qu'un journaliste qui était venu tester le jeu en cours de développement chez Gremlin ait écrit que le personnage était génial."

La grandiloquence des mondes des comics et des films est reproduite en détail dans le jeu, et il est clair que les développeurs ont voulu en faire des tonnes, jusqu'aux

ÇA ÉCLABOUSSE DE VACHE!



PLAYSTATION

□ *Loaded* a été spécifiquement conçu pour la PlayStation et malgré ses défauts, le jeu a été bien accueilli par la critique et les joueurs grâce à son éclairage dynamique, ses 15 niveaux de jeu, son multijoueur et sa bande-son très rock. En mettant le CD dans un lecteur audio, vous pouvez écouter tous les morceaux du jeu, à partir de la piste 2.

SATURN

□ Un an après la version PlayStation, Gremlin se met au travail sur le portage du jeu sur la Saturn de Sega. "On a mis du temps à se décider, on n'était pas sûrs que la console marcherait", nous a confié Jamie Airey, producteur chez Interplay. Sur Saturn, les graphismes sont un peu plus rudimentaires, et le zoom moins performant que sur PlayStation.



DU MÊME DEV'

DESERT STRIKE

SUPPORT : MEGA DRIVE

ANNÉE : 1992

STRIKER

SUPPORT : AMIGA CD32

ANNÉE : 1992

ZOOL (CI-DESSUS)

SUPPORTS : DIVERS

ANNÉE : 1992



» [PlayStation] Les canons des flingues de Cap'n Hands n'ont guère le temps de refroidir.

► tables en bois qui explosent comme si elles étaient farcies au C4. *Loaded*, c'est juste du fun et du défouloir, comme le souligne Greg : "Je me suis énormément amusé sur *Loaded*. On était une petite équipe soudée et les idées fusaient constamment."

Pourtant, les choses mettent un peu de temps à se mettre réellement en place : "J'ai conçu les cinq premiers niveaux sur du papier millimétré", nous explique Greg. "On avait de très bons éléments graphiques, un super moteur d'éclairage, des tas d'idées... mais encore aucun niveau de jeu. Une grosse partie du travail a été de trouver comment faire tourner le jeu, parce que c'était sur PlayStation et que ça n'avait encore jamais été fait." Greg admet également qu'ils ont tâtonné

en aveugle pendant une bonne partie du développement. Peut-être est-ce la raison pour laquelle l'esthétique de *Loaded* est bien plus travaillée que son gameplay...

Car sous ces graphismes tapageurs se cache un shooter directionnel sans grande originalité ni vraie profondeur de jeu. On peut se déplacer dans les huit directions en tirant avec une arme principale ou une capacité spéciale ravageuse. Le plus gros souci du jeu est sans conteste le manque de variété dans l'architecture des niveaux. Il faut à chaque fois tout d'abord trouver une clef de couleur pour ouvrir la porte correspondante, pendant qu'on nettoie les lieux de tous les ennemis présents, pour ne laisser derrière soi que des mares de sang – ou des plaques vertes pour le public américain.

Parmi les bonnes idées du jeu, citons tout de même les gâchettes permettant de zoomer et dézoomer sur le carnage et la mécanique de score, défini par le nombre de tués, augmenté par le *loot* et récompensant l'exploration. À la fin de chaque niveau, la performance du joueur est notée non pas par des lettres ou des nombres, mais par des slogans. Mieux vaut ne pas trop se la péter quand on obtient le rang d'Assistant Social, mais on peut s'enorgueillir d'être considéré comme un Fou Génocidaire.

Loaded est peut-être un simple shooter qui aurait pu paraître à n'importe quelle époque et n'importe quel support, en termes de mécaniques de jeu, mais il ne s'en retrouve pas moins sur le CD de démo de la nouvelle

“ La première fois
que j’ai vu
un contrôle qualité
que je qualifierais
de décent, c’est
chez Sony ”

Mark Glossop

console de Sony (comme vous le savez déjà si vous avez lu le dossier *Demo 1* en page 140 du présent numéro). Le jeu a aussi bénéficié du fait que le secteur du jeu vidéo était en pleine mutation : Sony voulait que les développeurs tirent parti des capacités de sa petite boîte grise, et c’est exactement ce qu’a fait Gremlin. Les environnements 3D bénéficient d’un système d’éclairage révolutionnaire et chaque niveau de jeu est présenté par une vidéo plein écran. Si le gameplay de *Loaded* n’innove nullement, le jeu réussit à imposer son ambiance grâce à la technologie. “Quand Ash Bennett m’a montré ces chouettes effets de lumière sur PlayStation, j’ai tout de suite voulu les avoir dans *Loaded*.”

Greg évoque ici l’éclairage ambiant qui donne aux niveaux un rendu presque cinématique. Dans les anciens jeux, la lumière était définie par les pixels et les variations de couleurs, mais le moteur 3D du jeu permet de déplacer les sources d’éclairage dans les niveaux de jeu, comme sur un plateau de cinéma. Il est ainsi possible de créer des zones d’ombre au sein des niveaux. “Ash a pas mal galéré pour y arriver. C’était plutôt expérimental”, se souvient Greg. L’éclairage en question produit un effet dégradé sur les textures des niveaux, amplifiant pour l’occasion l’effet glauque des visuels. Des lumières sont aussi ajoutées au bout des canons des armes. “J’adore ces

petits effets jamais vus auparavant, comme les lumières mobiles liées aux projectiles”, ajoute Mark Glossop, qui nous raconte aussi que la production du jeu ne s’est pas faite sans heurts. “La première fois que j’ai vu un contrôle qualité que je qualifierais de décent, c’est chez Sony”, nous dit-il. “Je dois dire que le jeu a essuyé plusieurs refus de leur part, et que ça a été un vrai choc pour nous. On a dû travailler très tard, pendant de nombreuses nuits, pour finir le jeu proprement.”

Loaded réussit quand même à avoir le feu vert et à s’écouler à plus de 250.000 exemplaires.

Le jeu atteint aussi l’objectif de démontrer qu’il peut y avoir des jeux matures sur console, pas seulement sur PC. Et grâce à une classification assez souple (*Loaded* est sorti en PEGI 12), un public plus jeune a pu s’éclater avec une grosse dose de sang et d’explosions. Mark affirme cependant que l’équipe de développement ne recherchait pas la violence à tout prix : “Le gore s’est imposé naturellement. Un des graphistes avait dessiné une tache de sang qui rendait vraiment bien, un type des SFX y a collé un super son d’éclaboussure... et ça a été la surenchère !”

Loaded a importé les films d’horreur de série B dans le jeu vidéo et ouvert la voie aux développeurs pour des titres plus matures à destination du marché consoles. Bien sûr, on a eu des *Splatterhouse*, des *Mortal Kombat* et autres *Primal Rage* à l’ère 16-bits, mais le réalisme de la violence s’est accentué sur PlayStation et Saturn. Si le gameplay et les niveaux de *Loaded* sont limités, il n’en a pas moins donné le coup d’envoi d’une nouvelle génération de jeux. ★

TIR À BLANC

Le monumental ratage de la suite de *Loaded*...

La majorité de l’équipe de développement de *Loaded* était partie sur d’autres projets quand Gremlin s’est attelé à sa suite, *Re-Loaded*. Le style du jeu s’en est vu légèrement modifié, mais on retrouve tous les codes du premier volet, avec juste de nouveaux persos et de nouvelles armes. Vox passe à la trappe et laisse la place à deux autres personnages féminins : Sœur Maggie (une nonne-robot) et The Consumer, un étrange sex-symbol cannibale.

Re-Loaded n’a pas le même impact que son prédécesseur, les prouesses techniques du premier volet étant devenues monnaie courante. En 1996, on se souvenait plutôt de *Loaded* comme d’un jeu techniquement abouti, mais beaucoup trop répétitif. Malgré quelques puzzles (qui ralentissent par ailleurs le rythme de jeu), *Re-Loaded* ne change pas suffisamment la recette originelle pour rivaliser avec des *Tomb Raider*, *Resident Evil* et autres *Blood Omen : Legacy Of Kain*.

Le jeu est descendu par la critique et les ventes ne sont pas terribles, ni sur PlayStation, ni sur PC. Sans surprise, la franchise est passée à la trappe, depuis.



» [PlayStation] Pas facile de ravoir des taches de sang sur le sol d’une cellule capitonnée. Ceci dit, on n’est pas là pour faire le ménage. Enfin si, mais pas celui-là.

LE PUR MOMENT...

Kirby's Adventure

» SUPPORT : NES » SORTIE : 1993 » DÉVELOPPEUR : HAL LABORATORY

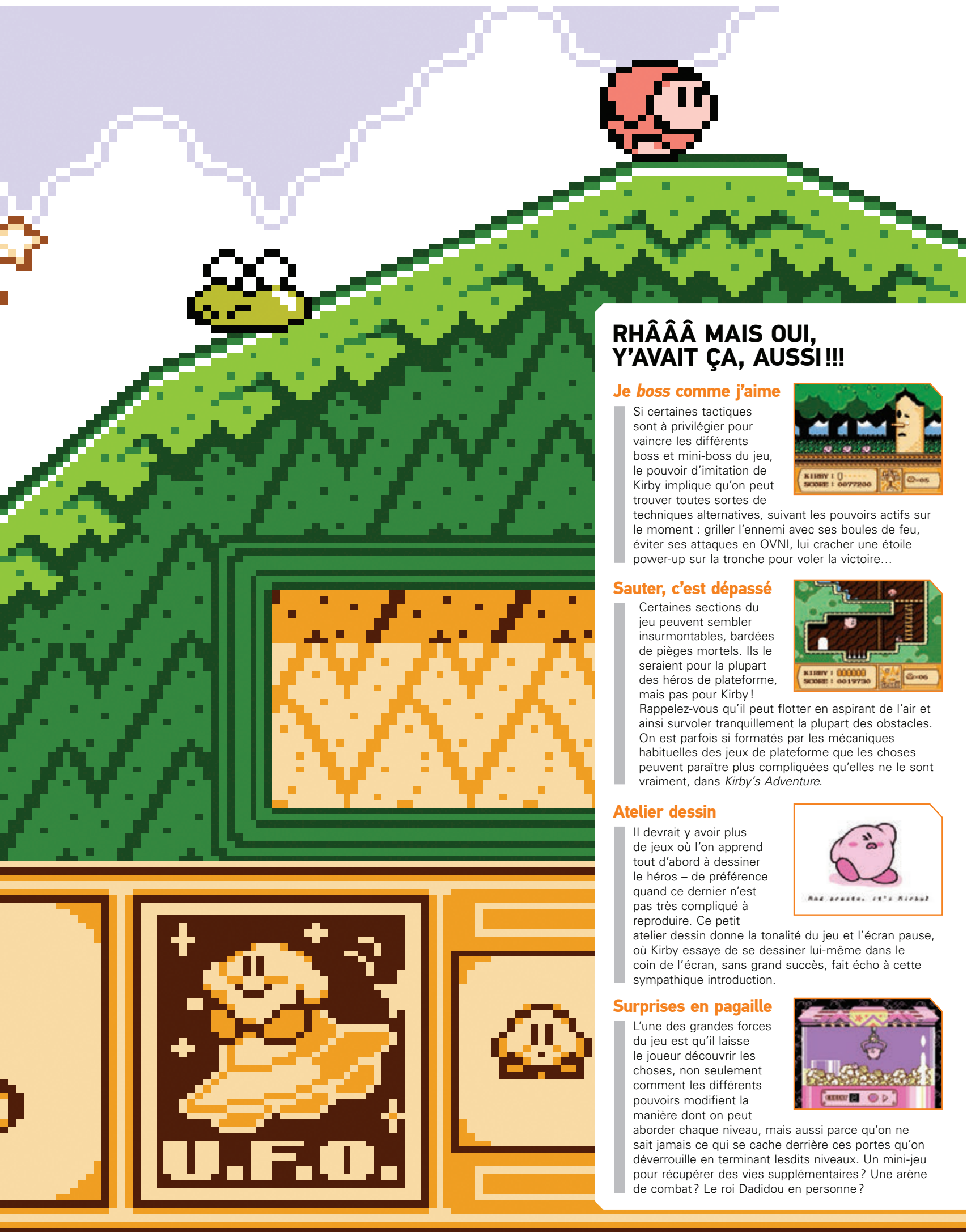
Tout le monde aime les bonnes zones secrètes, et ce jeu NES, sorti près de la fin de vie de la console, en déborde. Saviez-vous par exemple qu'il était possible de récupérer la transformation en OVNI, surpuissante, dès le tout premier niveau de jeu ? On vous avoue qu'on est passés bien souvent à côté de cette petite cachotterie, en 25 ans, sans jamais avoir pris le temps de chercher. Dans la deuxième moitié du niveau 1-1, au moment où vous atteignez la cascade, gonflez-vous et flottez sous le bloc le plus à gauche pour être aspiré vers une zone secrète où vous attend un seul et unique ennemi OVNI.

Si vous mettez trop de temps à l'avoir, il s'enfuira, donc ne traînez pas pour le gobier et savourer de pouvoir traverser des niveaux entiers à toute bombe en arrosant vos ennemis au laser. C'est tout bonnement remarquable qu'un jeu soit si blindé de trucs cachés qu'on en découvre encore des années plus tard – d'autant que chaque découverte donne encore plus envie de fouiller chaque recoin pour en dénicher d'autres qui nous auraient aussi échappé pendant toutes ces années. *

P'tite BLO

Kirby's Adventure est un des derniers jeux *first-party* de Nintendo pour sa NES, et l'un des plus impressionnants sur ce support. Rares sont les jeux qui poussent autant le hardware de la petite 8-bits et affichent une si riche palette, d'aussi beaux graphismes et d'aussi spectaculaires effets qui n'ont pas à rougir devant maints titres 16-bits. C'est aussi là que pour la première fois, Kirby copie les aptitudes des ennemis qu'il a gobés – une mécanique qui depuis s'est bien ancrée au cœur de la série.

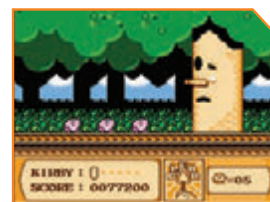
KIRBY : 0000 - -
SCORE : 0006100



RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

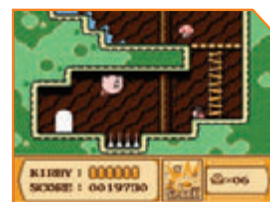
Je boss comme j'aime

Si certaines tactiques sont à privilégier pour vaincre les différents boss et mini-boss du jeu, le pouvoir d'imitation de Kirby implique qu'on peut trouver toutes sortes de techniques alternatives, suivant les pouvoirs actifs sur le moment : griller l'ennemi avec ses boules de feu, éviter ses attaques en OVNI, lui cracher une étoile power-up sur la tronche pour voler la victoire...



Sauter, c'est dépassé

Certaines sections du jeu peuvent sembler insurmontables, bardées de pièges mortels. Ils le seraient pour la plupart des héros de plateforme, mais pas pour Kirby ! Rappelez-vous qu'il peut flotter en aspirant de l'air et ainsi survoler tranquillement la plupart des obstacles. On est parfois si formatés par les mécaniques habituelles des jeux de plateforme que les choses peuvent paraître plus compliquées qu'elles ne le sont vraiment, dans *Kirby's Adventure*.



Atelier dessin

Il devrait y avoir plus de jeux où l'on apprend tout d'abord à dessiner le héros – de préférence quand ce dernier n'est pas très compliqué à reproduire. Ce petit atelier dessin donne la tonalité du jeu et l'écran pause, où Kirby essaye de se dessiner lui-même dans le coin de l'écran, sans grand succès, fait écho à cette sympathique introduction.



Surprises en pagaille

L'une des grandes forces du jeu est qu'il laisse le joueur découvrir les choses, non seulement comment les différents pouvoirs modifient la manière dont on peut aborder chaque niveau, mais aussi parce qu'on ne sait jamais ce qui se cache derrière ces portes qu'on déverrouille en terminant lesdits niveaux. Un mini-jeu pour récupérer des vies supplémentaires ? Une arène de combat ? Le roi Dadidou en personne ?



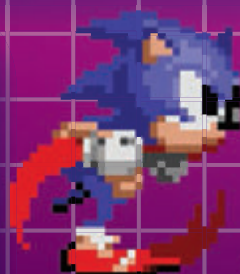
Dans le ventre de la



En voulant reproduire son hardware d'arcade à moindre coût pour le grand public, Sega fascine toute une génération de joueurs et amorce une grande guerre des consoles. Nous avons voulu revenir sur les atouts techniques de la bête avec de grands noms qui ont donné à la Mega Drive ses lettres de noblesse...

S'il y a bien une chose qui caractérise Sega, quand la compagnie construisait encore des consoles, c'est le rythme soutenu auquel se sont enchaînés ses produits. Entre 1983 et 1986, Sega sort la SG-1000, avant de la relooker avec le modèle 1000 Mark II puis de la réviser avec la très améliorée Mark III. En 1986, la version internationale de ladite Mark III, renommée Master System, est finalisée et mise en production. On aurait pu croire que Sega aurait fait une petite pause, mais aucune de ces machines ne réussit à faire fléchir un certain concurrent qui domine alors largement le marché. Pour rivaliser avec Nintendo, Sega se met rapidement au travail sur une console 'Mark V', avec pour objectif de franchir le pas vers une nouvelle génération de consoles. Masami Ishikawa explique ainsi que les principaux objectifs de ce qui deviendra la Mega Drive (ou 'Genesis' en Amérique du Nord) étaient qu'elle soit rétrocompatible avec la Master System et affiche les performances de son relativement récent circuit d'arcade System 16. Ce dernier faisait déjà tourner des titres à succès comme *Fantasy Zone*, et restera au cœur de maints développements de Sega sur la fin de la décennie des années 80, avec des titres comme *Shinobi*, *Alien Syndrome*, *Altered Beast* ou *Golden Axe*.

La décision la plus cruciale que doit prendre Sega pendant la conception de la machine est le choix du processeur. Masami Ishikawa souligne que ce fut le choix le plus déterminant. Les concepteurs espéraient pouvoir utiliser le très populaire processeur 16-bits 68000 de Motorola, sorti à la fin





DRIVE



MEGA INFO

□ Le hardware de la Mega Drive sert de base à trois circuits arcade de Sega : le Mega-Tech et le Mega Play font tourner des jeux Mega Drive et le System C-2 en accueille de nouveaux.



Les superstars de Sega Ils ont enflammé la Mega Drive



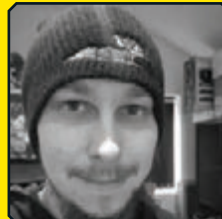
Rieko Kodama
Artiste et réalisatrice,
Sega (pendant les
années Mega Drive)



Trip Hawkins
Fondateur
d'Electronic Arts



Mark Cerny
Fondateur du Sega
Technical Institute et
programmeur



Matt Phillips
Réalisateur chez
Big Evil Corporation

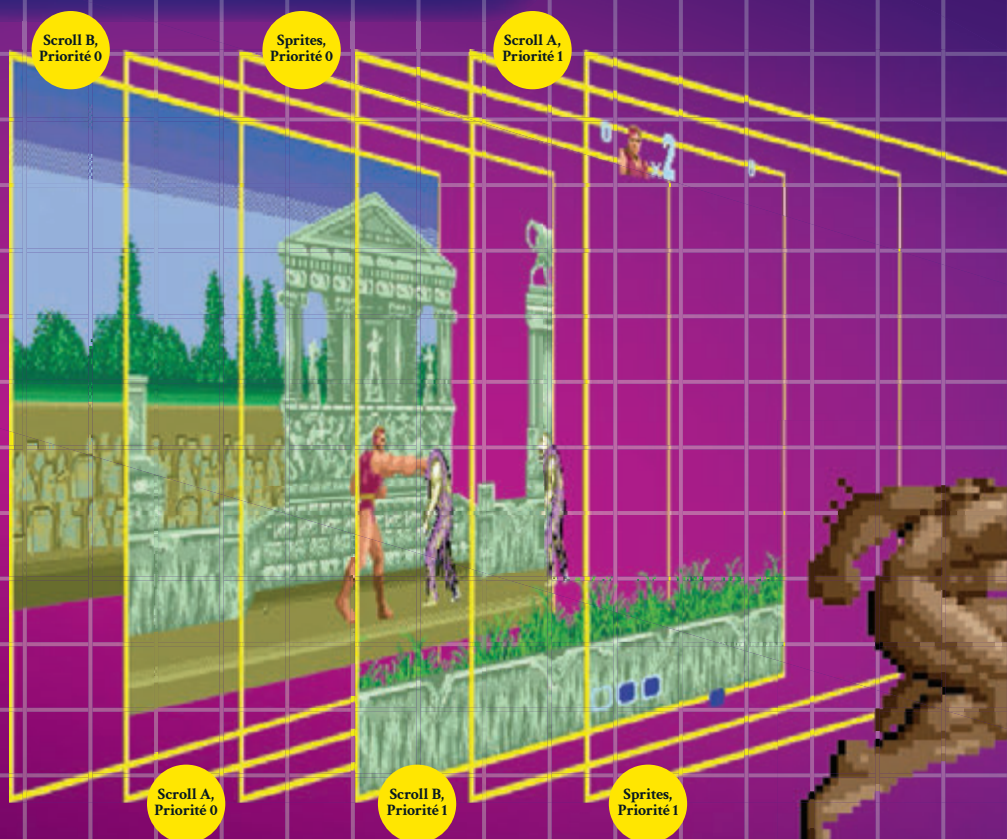
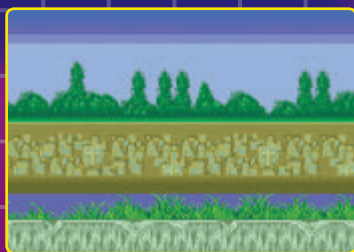


Takashi Iizuka
Game designer
(Golden Axe 3, Sonic 3,
Sonic & Knuckles)

Remets-en une couche!

L'affichage multicouche de la Mega Drive est une nouveauté dans le monde des consoles. Voici comment une image se décompose...

01 Le processeur vidéo (VDP) de la Mega Drive affiche trois couches graphiques, baptisées *Scroll B*, *Scroll A* et *Sprites*. Les couches *Scroll* sont des *tilemaps* d'arrière-plan qui peuvent scroller dans toutes les directions, mais dont l'animation reste limitée. La couche *Sprite* est quant à elle pour les objets *in-game* qui doivent bouger rapidement et être entièrement animés. Ces couches sont pilotées par le contrôleur de priorités.



02 Le contrôleur de priorités fait en sorte que les couches soient affichées dans le bon ordre – avec par défaut la *Scroll B* au fond, la *Scroll A* au milieu et *Sprites* au-dessus. Mais si une des couches passe en priorité 1 au lieu de 0, elle est placée devant toutes les autres couches à la priorité plus basse, toujours dans le même ordre *B/A/Sprites* :

SCROLL B, PRIORITÉ 0

□ C'est l'arrière-plan le plus éloigné et celui qui bouge le plus lentement. Notez que la partie inférieure de cette couche n'est pas utilisée, puisqu'elle n'est pas visible.

SCROLL A, PRIORITÉ 0

□ La portion la plus proche de l'arrière-plan bouge plus vite que *Scroll B* pour créer un effet parallaxe.

SPRITES, PRIORITÉ 0

□ C'est sur cette couche que se déroule le gros de l'action, où s'affichent votre personnage et ses ennemis. Cette couche a aussi son propre système de priorités.

SCROLL B, PRIORITÉ 1

□ L'espace vide en bas de *Scroll B* sert pour le premier plan, grâce au bit de priorité qui le place devant les autres couches, même celle des sprites.

SCROLL A, PRIORITÉ 1

□ Les zones inutilisées de l'arrière-plan servent pour afficher le HUD – mais pas son intégralité, curieusement.

SPRITES, PRIORITÉ 1

□ Le reste du HUD s'affiche ici, au-dessus de tout le reste.



03 L'image entièrement assemblée, prête à être affichée. Sur 32X, il y a une couche supplémentaire ajoutée avant que l'image ne soit envoyée à l'écran, et les graphismes Mega Drive 'standards' peuvent être appliqués en dessous ou par-dessus, suivant les besoins du jeu.



► des années 70 et devenu très courant à la fin des années 80. *Hang-On* tourne par exemple sur deux processeurs 68000, mais le circuit System 16 sorti en 1986, plus économique, se contente d'une seule puce.

Le prix du processeur oblige cependant les concepteurs du hardware à revoir leurs exigences et à se tourner vers une alternative 8-bits moins onéreuse, pour atteindre un prix de vente agressif. La Mega Drive sortira en 1988 au prix de 21.000 yens, soit peu ou prou l'équivalent de 200 euros actuels. L'ingénieur hardware Hideki Sato explique que les coûts ont pu être abaissés grâce à un accord avec Signetics, producteur de processeurs 68000 portant sur une commande préalable de 300.000 unités.

L'adoption de ce processeur ravit les programmeurs et les ingénieurs. Mark Cerny, qui a passé une bonne partie de la fin des années 80 à programmer des jeux Master System au Japon, faisait partie de ces enthousiastes : "C'était génial de pouvoir travailler sur 68000. J'avais déjà un peu d'expérience en la matière, ayant conçu des jeux d'arcade sur ce type de support – *Marble Madness* tourne par exemple sur un autre membre de la famille 68000. J'avais déjà été conquis par le modèle de programmation très direct et les hautes performances."

Ce choix est encore plus important pour Trip Hawkins, fondateur d'Electronic Arts.

L'éditeur fait partie des grands noms du jeu sur ordinateur, mais les prix élevés des machines et la réticence des constructeurs à s'attaquer au marché grand public laissent clairement présager que les consoles vont rafler ce secteur. Le problème du marché des consoles,



c'est cependant son leader : "La NES ne m'intéressait pas à cause de ses limitations 8-bits et des accords de licence draconiens", nous dit Trip. "Et puis je suspectais, à juste titre, comme cela s'est avéré, que Nintendo n'allait pas tarder à ouvrir en grand les portes du jeu 16-bits."

"En ne sortant pas sa Super NES en Occident avant 1991, Nintendo avait laissé grande ouverte une fenêtre par laquelle d'autres constructeurs pouvaient s'engouffrer", ajoute Mark. "Les plus grosses ventes de consoles se faisaient vers Noël et Nouvel An, et on a eu deux périodes de fêtes pour montrer au public américain ce dont la Mega Drive était capable avant même que la SNES ne débarque."

Pour Mark et au sein de Sega, il est évident que la Mega Drive doit profiter de cette opportunité, mais d'autres, en dehors de la compagnie, préfèrent parier sur le géant de l'électronique NEC et sur sa PC Engine/Turbografx. Trip n'était visiblement pas de ceux-là : "Je n'ai jamais vu NEC comme une société grand public et je n'ai jamais vu la Turbografx comme un vrai support 16-bits", nous dit-il. "D'un point de vue marketing et logiciel, je savais que NEC n'aurait aucune chance ni contre Nintendo, ni contre Sega."

Le soutien d'EA se gagne sur le terrain technique : "Une machine avec le MC-68000, des puces graphiques et audio en plus, deux manettes et un prix sous la barre des 200 dollars, c'était exactement ce qu'il fallait sur ce marché", explique Trip. "En 1978, je dirigeais les stratégies d'Apple sur les marchés bureautiques

et j'ai travaillé avec Steve Jobs sur les specs hardware pour un système 16-bits. On adorait tous les deux le Motorola MC-68000 et ça a mené au Lisa et au Mac. Quand j'ai fondé EA, on a acheté des stations de travail Sun – elles aussi sous 68000 –, pour nos meilleurs développeurs. Ce processeur collait aussi parfaitement avec nos productions sur microordinateur. On avait énormément d'expérience avec le 68000 et une énorme base de routines compatibles. On avait des tas de contenus qui pouvaient aussi tirer parti d'un coprocesseur graphique et d'une puce audio."

Matt Phillips a travaillé sur bien des projets, notamment *Homefront : The Revolution* et *Lego City : Undercover*, et son amour pour la Mega Drive lui a récemment donné envie de concevoir un nouveau jeu pour la console de Sega : *Tanglewood*. "C'est relativement simple, en comparaison avec la Xbox, la PS4 et consorts, ce qui est à la fois un souci et une bénédiction" nous dit-il. "Il faut mettre les mains dans le cambouis pour coder.

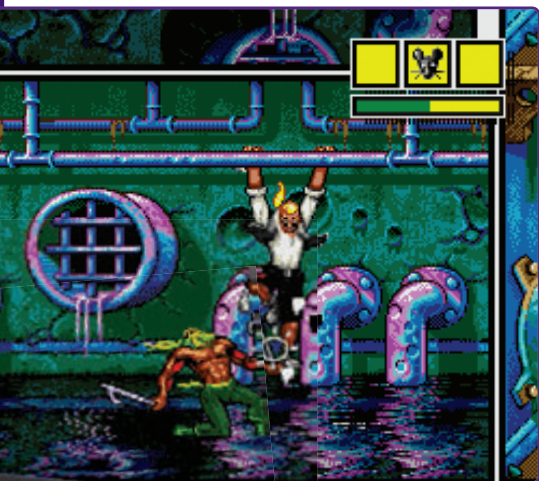
Il n'y a pas de système d'exploitation, pas de pilotes, et si vous espérez tirer des performances décentes de la machine, vous devez tout

MEGA INFO

□ La plus grosse cartouche Mega Drive officielle est celle de *Super Street Fighter II : The New Challengers*, avec ses 5 Mo soit 1 Mo de plus que la limite théorique.

» [Mega Drive] Cet immense vaisseau peut apparaître à l'écran grâce aux couches de scrolling de la Mega Drive.

» [Mega Drive] Il faut bien maîtriser les arcanes du processeur vidéo de la Mega Drive pour afficher ce genre d'effets visuels.



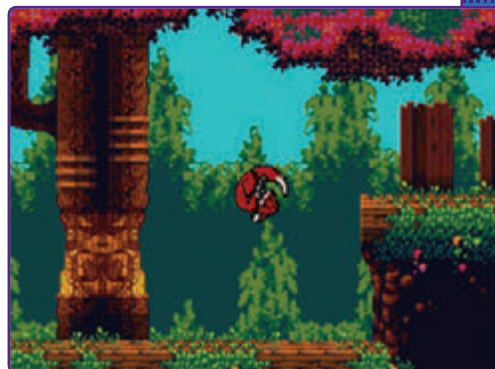
» [Mega Drive] Takashi Iizuka cite *Comix Zone* comme un de ses jeux Mega Drive préférés, bien qu'il n'ait jamais joué à la version finale!

► programmer en langage machine brut. D'un autre côté, le processeur 68000 est la grande force de la console, sans conteste. C'était un excellent choix pour une machine de jeu de l'époque, et aujourd'hui encore, je continue à découvrir des trucs qui m'impressionnent !"

Le processeur 68000 a certes participé au succès de la Mega Drive en permettant à tous les développeurs, des programmeurs japonais d'arcade aux codeurs européens, de passer en douceur vers ce nouveau support. De plus, c'était un monstre de puissance pour l'époque – un cœur d'arcade au sein d'une console de salon. Si la fréquence plus élevée du processeur lui donne un bel avantage sur la SNES et sa puce Ricoh 5A22, les deux machines peuvent en réalité traiter le même nombre d'instructions à la seconde – ce qui est tout de même impressionnant, vu que la SNES n'arrivera que deux ans plus tard. Le 68000 bénéficie cependant d'un bus de données plus étendu qui lui procure de véritables avantages en termes de vitesse, de bande passante mémoire et de performances en calcul arithmétique.

Si le processeur de la Mega Drive est familier, Sega imagine un processeur d'affichage vidéo (*visual display processor* ou *VDP*) sur mesure, basé sur celui de la Master System : "J'étais ravie de travailler sur une machine pleine de nouveautés", nous confie Rieko Kodama, graphiste d'expérience qui a travaillé entre autres sur *Altered Beast*, *Sonic The Hedgehog* et *Phantasy Star IV*. "Je me souviens de la première fois que j'ai vu la Mega Drive, c'était un prototype avant que le format de la machine ne soit réduit. Le boîtier dépassait de la table ! Ce que je préférerais, c'était son système de variation des couleurs amélioré. Je me suis dit qu'il serait bien plus facile de dessiner des objets tridimensionnels, très difficiles à faire sur Mark III/Master System."

Si les capacités couleur de la Mega Drive sont connues pour être plutôt



» [Mega Drive] Matt Phillips a créé un nouveau jeu Mega Drive, *Tanglewood*, en exploitant des techniques et du matériel *old school*.

limitées, elles n'en sont pas moins une vraie amélioration, comme le souligne Kodama : "Il n'y avait pas de quoi se plaindre, quand on voit ce qu'on avait sur Mark III et Master System !"

La Mega Drive ne se contente pas d'afficher plus de couleurs que la Master System : sa résolution d'affichage est supérieure de 45 % ; elle peut afficher jusqu'à 80 sprites et s'appuie sur quatre fois plus de mémoire graphique, ce qui permet de stocker plus de données de tuiles graphiques.

La console 16-bits peut aussi afficher deux couches de graphismes et de sprites d'arrière-plan et les manipuler grâce à un système de priorités et de défilement autorisant plus de complexité. "On a pu afficher de la profondeur", explique Kodama. "Avec les deux couches d'arrière-plan, le scrolling, le *rastering* et compagnie, on a pu concevoir des routes avec effet de profondeur dans les jeux de course, simuler les déformations sous l'eau, etc. Je m'en suis servie dans la *Labyrinth Zone* de *Sonic The Hedgehog*. On a pu ajouter ainsi plus de poids aux mouvements de Sonic. J'espère que les joueurs ont aimé le rendu de la section sous-marine et l'ambiance du labyrinthe."

Matt souligne cependant que les capacités graphiques de la Mega Drive lui ont constamment mis une épine dans



le pied : "Le peu de mémoire vidéo disponible a constamment été mon talon d'Achille", nous dit-il. "C'est d'autant plus frustrant qu'à l'origine, la machine était conçue pour en héberger deux fois plus : la puce graphique peut supporter 128 Ko de VRAM. J'imagine que ça a été réduit pour des questions de coût, mais je crois que c'était une grosse erreur."

Cette décision a été prise tardivement pendant la conception de la machine. Des essais ont été conduits avec plus de RAM, mais les bénéfices ne justifiaient apparemment pas le surcoût engendré. Il faut aussi souligner que pendant l'été 1988, une pénurie de RAM a fait quadrupler les prix de la mémoire, jusqu'au début de l'année suivante.

"La taille limitée de la palette est aussi un problème", poursuit Matt. "On ne peut afficher que 61 couleurs simultanément, si l'on exclut le mode *shadow* et autres astuces. Heureusement, j'ai eu la chance de travailler avec des graphistes qui ont su faire le maximum avec si peu, mais ça n'a pas été simple !"

Le développement de titres pour la Mega Drive diffère d'un studio à l'autre. En interne, chez Sega, les besoins graphiques dans le processus de création : "Les équipes de conception se sont agrandies, les temps de développement se sont allongés, comparés à l'époque Mark III/Master System", se souvient Kodama. "La charge

» [Mega Drive] L'effet de défilement que mentionne Rieko Kodama est absent des versions américaines et européennes de *Sonic*.



» [Mega Drive] Cette technique permet d'afficher des effets de distorsion dans la version japonaise, comme dans cette séquence sous-marine.



MEGA INFO

□ Samsung distribuait officiellement la Mega Drive en Corée du Sud sous le nom de Super Gam'Boy, puis sous celui de Super Aladdin Boy.



» [Mega Drive] Electronic Arts a été très prolifique sur Mega Drive, où l'éditeur a posé les fondations de son futur empire des jeux de sport.

de travail des designers a augmenté en même temps que la capacité de la ROM. Mais on était moins contraints par le nombre de couleurs et pour dessiner les objets, vu qu'on avait plus de latitude, artistiquement parlant, grâce aux évolutions de ce nouveau support."

Chez Sega, les graphistes travaillaient sur une station de travail modifiée baptisée *Sega Digitizer System*, dotée d'une tablette graphique, d'un stylet et de deux écrans cathodiques. Les studios externes utilisaient toutes sortes de solutions, *Deluxe Paint* sur Amiga étant la plus courante chez les développeurs occidentaux.

Du côté de l'audio, Sega opte pour la puce de synthèse FM YM2612 de Yamaha, très proche de la YM2151 des jeux d'arcade d'après le manuel de développement. Un processeur 8-bits Z80 pilote cette puce, ▶

Fais-moi une scène!

Il faut savoir exploiter ingénieusement le hardware pour afficher les plus beaux visuels...

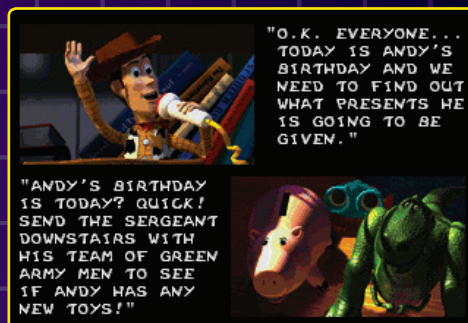


LES TRAMES

□ À cause du rendu flou des affichages RF et composites de la fin des années 80/début des années 90, les pixels proches se mêlaient à l'écran pour donner l'impression d'une palette étendue et d'effets de transparence. Les graphistes ont exploité cette technique sur tout un tas de consoles, et très fréquemment sur la Mega Drive, à cause de sa palette de couleurs relativement limitée.

LE DÉFILEMENT (LINE SCROLL)

□ Le hardware graphique de la Mega Drive permet de faire scroller à différentes vitesses des portions d'une même couche. On peut ainsi créer toutes sortes d'effets, comme les courbes des virages dans les jeux de course, la perspective du sol dans *Street Fighter II*, des effets de chaleur dans *Rocket Knight Adventures* ou pour simuler des couches d'arrière-plan additionnelles dans *Sonic 2*.



LE SHADOW/HIGHLIGHT

□ Cette fonction hardware permet de modifier la luminosité des couleurs à l'écran et sert le plus souvent à créer des effets de transparence, comme dans *Ristar*, *Vectorman* et *Ranger-X*. Cette caractéristique permet par la même occasion de produire des teintes supplémentaires et de dépasser la limite des 64 couleurs, comme dans cette image de *Toy Story* qui en compte 163.

LE SCALING

□ La Lynx et la Neo-Geo gèrent matériellement le *sprite scaling*, la SNES peut pivoter et changer l'échelle d'un calque d'arrière-plan, mais la Mega Drive ne dispose d'aucune de ces fonctions hardware. La machine est cependant capable de créer des effets de *scaling* logiciels, comme l'illustre cette image tirée de *Skitchin'*.



LES POLYGONES

□ Si la Mega Drive n'a pas de hardware dédié à la 3D, la console peut gérer un nombre limité de polygones pleins en software, comme on peut le voir dans des simulateurs de vol et quelques jeux de course. *Virtua Racing* ne compte pas, car la cartouche intègre une puce supplémentaire, le *Sega Virtua Processor*.

Sous le capot

Jetons un œil sur les tripes de la bête...

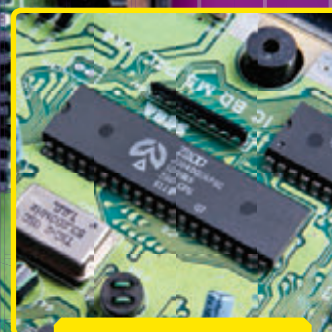
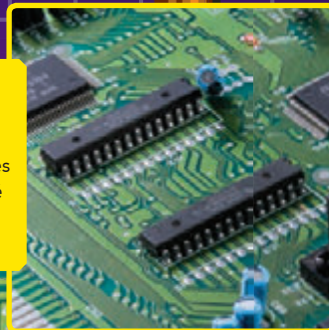


MOTOROLA 68000

□ Le processeur principal de la Mega Drive, une puce 16-bits au cœur de la plupart des jeux d'arcade de Sega depuis 1985.

MÉMOIRE VIVE

□ Deux chips de 32 Ko fournissent la mémoire de la Mega Drive. Les prix et les stocks de RAM étaient plutôt volatiles en 1988, aussi la carte-mère a-t-elle été conçue pour accueillir deux tailles de puces, en cas de pénurie.



ZILOG Z80

□ Ce processeur 8-bits fait office de coprocesseur audio, bien que tous les jeux ne l'exploitent pas. Sa présence est également cruciale pour la rétrocompatibilité avec les jeux Master System.

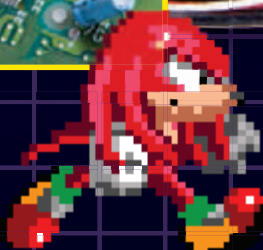
SEGA 315-5313

□ Le visual display processor est le cœur graphique de la Mega Drive, capable de gérer deux couches de scrolling d'arrière-plan plus une couche de sprites.



YAMAHA YM2612

□ Le synthétiseur audio des jeux Mega Drive, capable de générer 6 canaux de son FM. Les échantillons PCM sont aussi supportés, pour des voix digitalisées, des instruments samplés, etc.





» [Mega Drive] Konami fait partie des nombreux éditeurs qui ont attendu quelques années avant de sauter à bord du train Mega Drive...

► à la fois pour reproduire la configuration System 16 et garantir la compatibilité Master System. Six canaux de son FM (deux de moins que dans la YM2151) cohabitent avec un oscillateur basse fréquence servant à déformer ces sons, et un de ces canaux peut être remplacé par un canal audio 8-bits digitalisé, qui sert la plupart du temps pour des voix ou des instruments échantillonnés. Le rendu audio de la Mega Drive est une grosse avancée pour les sons sur console : n'oublions pas que Sega a adopté les puces FM en 1985 et que l'extension FM pour la Master System (sortie en 1987) coûtait plus cher qu'un jeu sur cette même console !

Deux moteurs audio dominants s'imposent sur Mega Drive : au Japon, Sega développe le SMPS, compatible avec le Z80 et le 68000, qui demande des connaissances en programmation aux compositeurs. La branche américaine de Sega met de son côté au point le GEMS (*Genesis Editor for Music And Sound Effects*), utilisable avec un séquenceur, ce qui facilite grandement les choses pour les compositeurs. Le GEMS servira dans de nombreux titres non-japonais, mais bon nombre de studios externes préféreront utiliser leurs propres moteurs audio, conçus en interne (comme chez EA et Accolade en Occident ou Namco et Konami au Japon) ou repris sous licence (notamment les outils audio de Krisalis).



» [Mega Drive] Rieko Kodama se dit impressionnée par les graphismes isométriques de *Landstalker*.

La Mega Drive était conçue pour accueillir toutes sortes de périphériques, dont la plupart n'ont finalement jamais été commercialisés. On a pu ainsi voir passer une tablette graphique, un clavier, une imprimante et un lecteur de disquettes. Mais le périphérique le plus important, c'était bien évidemment la manette de jeu.

Cette dernière a plusieurs fois changé de forme pendant sa conception, mais toutes les itérations partageaient deux grands points communs : la configuration à trois boutons empruntée au standard d'arcade JAMMA, et un design tout en courbe, contrairement à la plupart des pads officiels du marché. Ce modèle de pad a permis aux développeurs d'étoffer les commandes, mais cette configuration ne suffira pas et un nouveau pad à six boutons sortira en 1993.

Cependant, toutes ces considérations techniques ne valent rien sans de bons jeux. "C'est le software qui fait vendre le hardware", nous rappelle Mark. "S'il n'y a pas de bons jeux, la machine ne se vendra pas."

Si Sega développe plusieurs titres au Japon, une des grandes innovations de Sega Of America est d'ouvrir des studios de développement locaux pour répondre au plus près aux goûts du public non-japonais. Une décision cruciale, tant la Mega Drive s'avérera bien plus populaire en dehors du Japon que dans l'archipel.

Les développeurs Mega Drive japonais étaient bien sûr au courant du succès de la console à l'international, mais n'en ont pas pour autant changé leur façon de faire : "J'ai pris conscience de la popularité de la console en Occident quand j'ai appris les très bons chiffres de vente de *Sonic*", nous dit Kodama.

"J'avais aussi entendu dire que *Phantasy Star* marchait mieux en Occident qu'au Japon. Ça n'a pas spécialement modifié nos choix de design, mais pour certaines créatures, comme les dragons dans les RPG, j'avais acheté toutes sortes de livres illustrés, de *Donjons & Dragons* à HR Giger. Dans un sens, on peut quand même dire que j'ai tout de même été un peu influencée par l'esthétique occidentale."

Mark était aux premières loges du développement américain, en tant que fondateur du Sega Technical Institute, studio qui signera des titres comme *Kid Chameleon*, *Sonic The Hedgehog 2* ou *Comix Zone*. Sega Interactive et Sega Midwest Studio étaient également sur la brèche, tout comme certains contractuels externes, comme BlueSky Software. Bien qu'il ait participé à la création de titres reconnus, Mark n'est pas certain de l'impact réel des studios américains sur le succès de la Mega Drive : "C'est *Sonic the Hedgehog* qui a engendré les premières grosses ventes de hardware", nous dit-il. "Et c'est un jeu conçu au Japon, dans les quartiers généraux de Sega. Les jeux du Sega Technical Institute et autres studios américains ont entretenu la flamme, mais je soupçonne qu'à part pour les suites de *Sonic*, tout ce qu'on a pu faire n'a eu qu'un impact mineur, comparé à cette impulsion initiale."

"Le premier développement de jeu auquel j'ai participé, c'est celui de *Golden Axe III*", nous dit Takashi Iizuka, qui a travaillé des deux côtés du Pacifique et est entré chez Sega tout de suite après avoir terminé ses études. ►

MEGA INFO

□ La Mega Drive n'étant pas compatible avec les modes graphiques de la SG-1000, la console ne peut pas faire tourner *F-16 Fighting Falcon* de la Master System, même avec l'adaptateur Power Base Converter.





► "Mais j'étais plus là pour aider, et tout était tellement nouveau pour moi que ça ne m'a jamais semblé difficile. J'ai appris les limites du hardware avec ce titre, comme l'impossibilité d'afficher beaucoup de sprites, la restriction des deux couches de scrolling, le fait qu'on ne puisse ni agrandir ni réduire les choses... Peu après, pendant le développement de *Sonic 3*, j'ai appris que toutes ces limites pouvaient être contournées avec de l'ingéniosité et des astuces de programmation. Ça a libéré le potentiel de la Mega Drive."

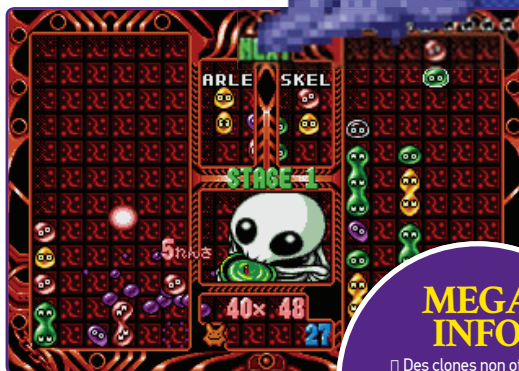
Ayant rejoint au STI un groupe de collègues japonais de renom, Iizuka peut viser haut : "Le hardware Mega Drive avait ses limites, mais on pouvait souvent trouver une solution avec de la créativité. C'est pourquoi je ne m'enfermais pas dans ces contraintes quand j'imaginai un jeu. Si j'avais posé ces restrictions dès le départ, mes idées et mon imagination auraient forcément été réduites. Prenez par exemple le gros vaisseau volant au début de *Sonic 3* : la Mega Drive n'aurait jamais pu afficher un si gros sprite, mais on a réussi à le faire en retirant une couche de scrolling sans que ça se voie, et on a détourné cette couche libre pour afficher ce vaisseau."

Les limitations du hardware ne sont pas les seuls défis que doivent relever les développeurs de Sega :

"Vous allez sans doute trouver ça incroyable, mais on n'avait même pas de PC avec *Windows* pour créer nos jeux Mega Drive", nous dit Iizuka.

"Tout le game design se faisait avec des feuilles et des crayons. On dessinait les cartes sur du papier millimétré, on les scotchait ensemble et on essayait d'imaginer ce que ça donnerait sur un écran. Les graphistes étaient les seuls à avoir accès aux Sega Digitizers, et ils passaient leurs journées à tout dessiner, pixel après pixel."

Sega n'a pas les moyens de



» [Mega Drive] Le portage des jeux *Puyo Puyo* en arcade n'a pas été compliqué, puisque les bornes reprennent la technologie Mega Drive.

répondre à la forte demande d'un public de masse sans l'aide des éditeurs tiers, mais ce support met du temps à arriver. Pour le premier anniversaire de la Mega Drive, en 1989, *Thunder Force II* et *Super Hydride* sont les seuls titres non-Sega disponibles au Japon. Les titres *third-party* ont vraiment commencé à éclore régulièrement vers l'été 1990. C'est à cette époque qu'EA abat ses cartes : "On a tenu nos plans secrets et développé des jeux pendant un an avant de faire notre annonce au CES de juin 1990, à Chicago", se souvient Trip. Grâce à 'Sprobe', le kit de développement d'EA conçu par *reverse-engineering*, l'éditeur a pu s'offrir une longueur d'avance sur la concurrence, mais comme le souligne Trip, cette dernière n'était pas très féroce : "En théorie, ça nous donnait un an d'avance, mais pendant les deux années qui ont suivi, le milieu est resté très sceptique envers Sega, alors que de mon côté, je poussais mes producteurs à lancer trois jeux par mois pour Sega."

Pourquoi les éditeurs sont-ils restés si frileux ? "Bien sûr, tout le monde comptait sur Nintendo", nous dit Trip. "Et la plupart des éditeurs de jeux sur ordinateur préféreraient encore éviter les consoles, avec leurs licences restrictives et leurs puces ROM coûteuses."

MEGA INFO

□ Des clones non officiels de la Mega Drive, comme la Scorpion XVI ci-dessous, sont apparus dès 1993.



Sega n'était pas beaucoup plus ouvert aux éditeurs tiers que Nintendo : la société voulait garder le contrôle de la production de cartouches et imposait des frais de licence élevés. Sega avait également imposé des règles pour interdire certains thèmes. Tout cela explique en grande partie pourquoi tant ont tardé à se lancer sur ce marché.

En créant des jeux Mega Drive sans licence, EA s'exonère de la plupart de ces écueils. "On n'était tributaire d'aucune règle de Sega, qu'ils avaient pour la plupart empruntées à Nintendo", explique Trip. "On était en dehors de leur programme, on faisait les choses de notre côté, à notre façon." EA a aussi pu produire ses propres cartouches (reconnaissables à leur languette jaune) et contourner les processus de validation pour publier plus de 100 titres Mega Drive entre 1990 et 1997.

D'autres sociétés suivront l'exemple, comme Acclaim et Konami qui ont produit leurs propres cartouches suivant les specs de Sega, ou Accolade et Codemasters qui ont fabriqué des cartouches de forme distincte.

Parmi tous les titres sortis sur Mega Drive, nous sommes curieux de savoir lesquels ont préféré nos intervenants.

"*Sonic 3D* m'a particulièrement marqué, avec sa FMV lue depuis la cartouche", nous dit Matt qui en profite pour rendre hommage aux talents de programmeur de Mark Cerny et de Yuji Naka. "J'ai connu les joies des temps d'accès ROM, et les *glitches* et les *freezes* qui vont avec quand on essaye de streamer

» [Mega Drive] Le circuit arcade de *Golden Axe* a le même processeur que la Mega Drive, mais cadencé à une fréquence plus élevée.



» [Mega Drive] *Altered Beast* et *Phantasy Star IV* font aussi partie des chouchous de Rieko Kodama.



» [Mega Drive] Sega achetait au début les droits d'adaptation pour convertir en interne des jeux Capcom pour la Mega Drive.

trop vite les données depuis la cartouche. Depuis, j'ai appris de quelles astuces ils s'étaient servis pour faire cette vidéo FMV, qui n'en est qu'encore plus impressionnante !

Izuka n'a pas eu à chercher très loin pour trouver ce qui l'a le plus impressionné : "Quand je travaillais sur *Sonic 3* avec d'autres Japonais, chez Sega Of America, l'équipe américaine faisait *Comix Zone*, dans la salle à côté. Je trouvais que l'idée de faire un jeu dans le style des comics américains était novatrice et intéressante. J'y ai pas mal joué pendant le développement, mais en fait, je n'ai jamais joué à la version commerciale définitive du jeu !"

Quant à Kodama, elle évoque un titre de Climax Entertainment : "La première fois que j'ai vu *Landstalker*, j'ai vraiment été surprise. Les graphismes en pseudo-3D en vue de trois quart étaient tellement particuliers ! Les décors et les personnages étaient fantastiques, aussi."

"Une grosse part de nostalgie vient évidemment du catalogue de jeux", conclut Mark, "mais ça ne fait pas tout. Sega avait aussi une belle image de marque, drôle et impertinente. Quand je repense à cette époque, ça me donne le sourire !"

À nous aussi, même après toutes ces années. ✱

DANS LE VENTRE DE LA MEGA DRIVE

La liberté ou la sécurité !

Les verrous de sécurité de la Mega Drive ont fait pas mal polémique, et voici comment un éditeur tiers les a fait sauter...

Le *Trademark Security System* (TMSS) de la Mega Drive est un système de protection qui vérifie que le mot 'Sega' se trouve bien à une adresse ROM spécifique et à un emplacement RAM désigné avant d'autoriser l'accès au VDP. Si les conditions sont remplies, le message : "Produced by or under license from Sega Enterprises Ltd" s'affiche. À l'origine, ce système servait de mesure de verrouillage régional (il est référencé comme 'code de sécurité US' dans les manuels de développement) et les premiers titres japonais n'intégraient pas ce système de vérification – ce qui n'était guère un problème, vu que ce dernier n'était pas non plus implémenté dans les premiers modèles.

Mais les éditeurs tiers souhaitant développer sur Mega Drive sans se plier aux onéreux accords de licence officiels ont dû trouver comment les contourner. Electronic Arts fait appel au *reverse-engineering* pour décortiquer la console. Trip Hawkins était certain que si Sega poursuivait EA en justice, sa compagnie remporterait le procès : "On avait d'excellents avocats qui connaissaient très bien les lois. On savait comment faire pour éviter toute violation de copyright. On a patiemment attendu d'être sûrs que la Genesis américaine et la Mega Drive européenne soient identiques au modèle japonais qu'on avait étudié. Pour vous dire, nous avions aussi fait la même chose sur NES, mais on n'avait pas trouvé comment contourner la puce de sécurité de la console de Nintendo."

Finalement, les efforts d'EA lui valent de négocier un accord de licence aménagé.

Accolade, de son côté, emprunte pour de bon la voie sans licence et s'attire le courroux de Sega avec *Ishido : The Way Of Stones*. "Le choix d'Accolade ne m'a pas surpris, mais quand je suis allé les voir pour comparer nos notes, j'ai compris qu'ils ne s'étaient pas aussi bien protégés du côté juridique", se souvient Trip. "Je leur ai donné quelques conseils et proposé ma collaboration, mais ils ont préféré partir de leur côté."

Sega implémente la vérification TMSS dans les nouveaux modèles de Mega Drive, et les nouveaux jeux d'Accolade sont programmés pour passer le test de vérification.

Sega réplique alors avec des actions en justice pour contrefaçon (les jeux Accolade affichent un message affirmant être licenciés par Sega), pour concurrence déloyale et pour infraction au copyright pour utilisation du code TMSS. Accolade dépose une demande reconventionnelle en affirmant que l'écran TMSS de Sega falsifie la source de ses jeux. La juge Barbara A. Caulfield tranche tout d'abord en faveur de Sega et déboute l'argument d'usage loyal d'Accolade en statuant que ses jeux sont conçus pour faire du profit et concurrence les titres de Sega sur le marché. Mais Accolade fait appel et le juge Stephen Reinhardt inverse le verdict, soulignant que des principes fonctionnels non exprimés (à savoir que le code TMSS était requis pour faire fonctionner un jeu) ne tombent pas sous le coup des lois américaines sur le copyright.

Évidemment, cette nouvelle décision de justice n'enchantait guère Sega, qui envisage un nouveau recours, mais finalement, en avril 1993, après un an et demi de bataille juridique, les deux parties trouvent un accord – dont les détails restent confidentiels. Accolade devient un développeur Mega Drive sous licence officielle, le TMSS reste implémenté à la Mega Drive et une autre méthode de verrouillage territorial est intégrée.

PRODUCED BY OR
UNDER LICENSE FROM
SEGA ENTERPRISES LTD.

» [Mega Drive] Cet écran s'affiche si tout est OK après vérification...



144 • KMH •



5TH



Lotus III : The Ultimate Challenge

LES OREILLES DE LA BLANCHE COLOMBE IGNORENT LES CRIS DU CRAPAUD

RÉTROVIRUS



» ATARI ST » 1992 » MAGNETIC FIELDS

Même si ce n'est pas toujours une réussite, c'est intéressant de voir comment un concept est adapté à un autre média, comme quand un roman ou une BD est adapté en film ou en jeu vidéo – ou l'inverse ; comment son essence est retravaillée pour un autre public, un autre support, etc. Dans un sens, c'est un peu le même principe, pour les portages de jeux. C'est amusant, souvent, d'observer comment un même jeu est modifié d'une plateforme à l'autre.

Lotus III : The Ultimate Challenge s'insère parfaitement dans ce principe. Le jeu est très proche de *Lotus II : RECS* sur Mega Drive, en termes de gameplay. Mais on vous invite à comparer les musiques entre ces deux titres, pour voir – enfin, pour écouter, plus précisément –, comment la relativement modeste puce audio YM2149 du ST réussit à reproduire les sons de la YM2612 de la Mega Drive. Le résultat est plaisamment surprenant : les très bonnes musiques d'origine passent très bien sur le micro d'Atari, avec la même énergie et le même caractère que sur console.

Bien sûr, on peut nous rétorquer qu'il n'y a pas d'intérêt à jouer à des jeux de ce type sur des supports 'moins capables', mais ce qui importe ici, c'est aussi de rendre hommage à la créativité des développeurs qui, malgré des restrictions techniques, réussissent à obtenir des résultats de ce niveau. Et puis, de toute façon, *Lotus III* est un bon jeu de course sur tous les supports, nonobstant ses qualités musicales. N'en déplaise à l'Amiga et aux *chipoteurs*. ✱



35





MERCS

EN 1990, CAPCOM SE DÉCIDE ENFIN À OFFRIR
UNE SUITE À SON HIT COMMANDO, SORTI CINQ ANS
PLUS TÔT. PRÊTS À REBOTTER DES FESSES À FOISON ?

Dans *Commando*, sorti en arcade en 1985, Super Joe faisait passer Rambo pour une timide mijaurée : il annihilait tout seul comme un grand des camions entiers de soldats, de tanks, de jeeps et de pièces d'artillerie, sans même sourciller. Il aura fallu cinq ans aux ennemis pour se refaire une armée, que Joe revient décimer dans *Mercs*, cette fois au sein d'une équipe de trois barbouzes engagés par l'armée américaine pour une mission qu'elle ne peut remplir elle-même officiellement. Alors qu'il militait pour la paix en Afrique centrale, un ancien président des États-Unis a été kidnappé par un groupe de dangereux révolutionnaires. Incapable d'intervenir directement, la Maison-Blanche fait appel aux mercenaires pour exfiltrer le dignitaire du Zutula. Vu qu'on est dans un *run-and-gun* pur jus, n'attendez pas d'infiltration ou de discrétion : on pète tout, on tue tout, on explose tout.

Sorti au Japon en 1990 sous le titre de

Senjo No Okami II (Le Loup des Champs de Bataille II), *Mercs* met en scène trois super-soldats jouables simultanément en coop' : Super Joe, désormais ex-béret vert reconverti en mercenaire pour d'obscures raisons ; Howard Powell, ancien agent antiterroriste et fondateur de l'escouade, ainsi que Thomas Clarke, vétéran de l'US Air Force. Tous trois sortent du même moule du balèze torse nu et se distinguent essentiellement par la couleur de ce qu'il leur reste de vêtements. Pour le reste, ce sont les mêmes déplacements dans les huit directions et les mêmes deux boutons d'action, l'un pour l'attaque de bas, l'autre pour le *Megacrush*. Coopératif à trois oblige, la borne de *Mercs* n'est pas du modèle standard, avec son panneau de commandes étendu, assez large pour qu'un trio de joueurs s'y installe. Contrairement à *Commando* où le moindre tir tuait sur le coup, *Mercs* opte pour le système de la barre de vie qui décroît à chaque coup reçu. On pourrait croire de prime abord que le jeu n'en est que plus simple, mais on déchant vite : *Mercs* en fait baver en noyant le ou les joueurs sous une pluie de dangers au fil de ses six (plus un) niveaux compacts, mais totalement frénétiques.

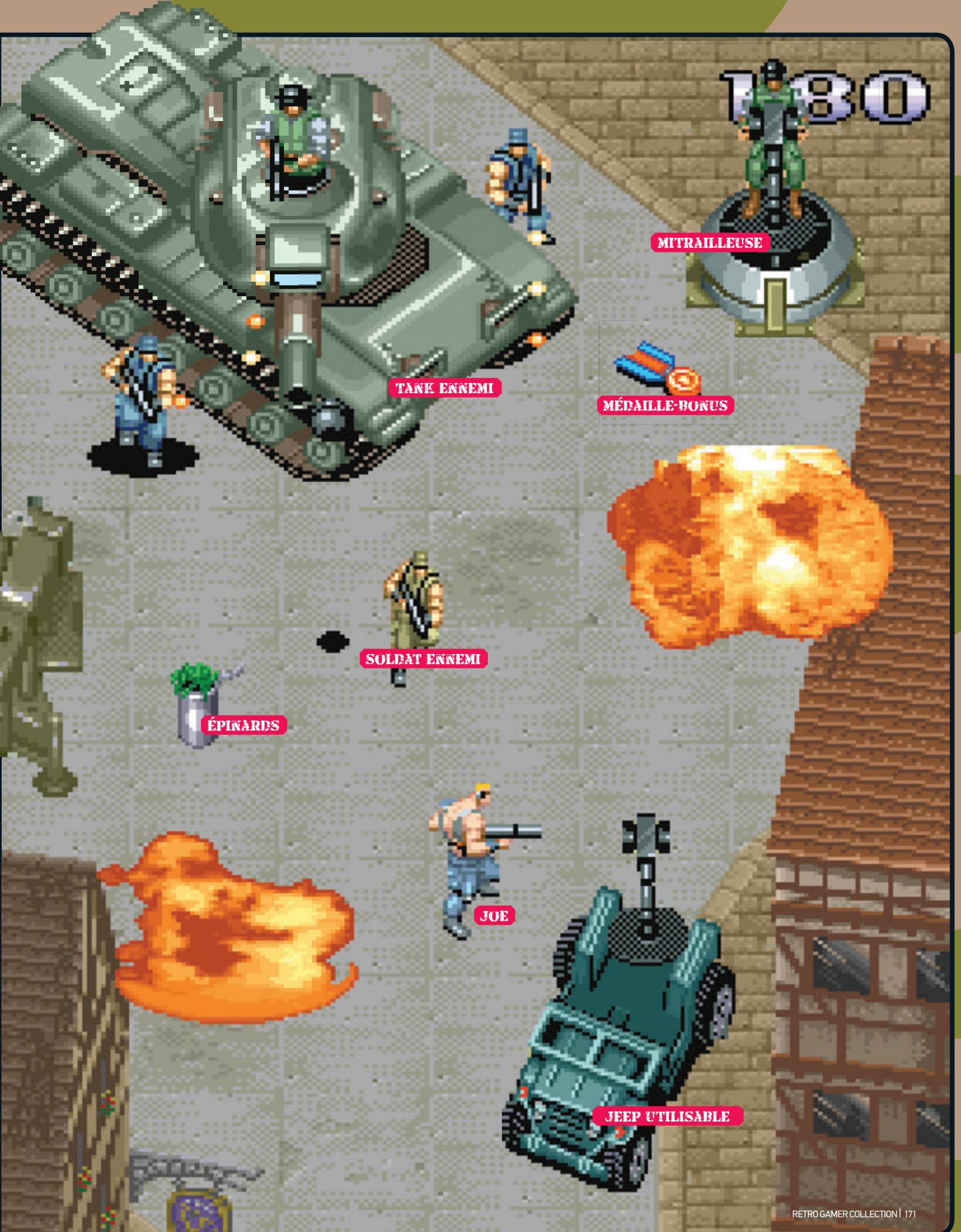
En guise d'amuse-gueule, Joe et ses potes doivent se fader un des premiers niveaux les plus simples de l'univers : la zone d'atterrissage. On débarque sur une plage isolée où on se fait la main sur quelques soldats qui n'offrent qu'une maigre résistance. On détruit des palmiers qui bloquent la route, on franchit un goulet un peu plus épineux, on évite un glissement de terrain, on zigzague entre des tas de sacs de sable tout droit sortis de *Commando* et on monte tout en haut de la colline pour ►

PIÈCE
D'ARTILLERIE



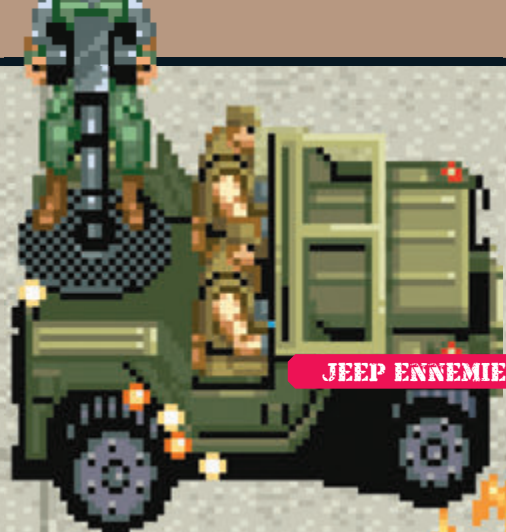
» [Arcade] Howard, le héros américain dans toute sa splendeur. Si vous y mettez le prix.





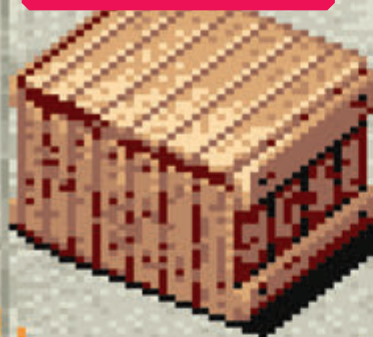


SOLDAT ENNEMI QUI FLAMBE



JEEP ENNEMIE

CAISSE DESTRUCTIBLE



131



ARMES DE MERCS

La petite trousse de voyage du parfait mercenaire...



FUSIL D'ASSAUT

□ L'arme de base de nos joyeux combattants peut être améliorée pour faire davantage de dégâts sur un plus large cône de dispersion. Le fusil d'assaut est l'arme idéale pour faucher les soldats, mais il fait bien pâle figure face aux blindages.



FUSIL À POMPE

□ Il tire moins vite que le fusil d'assaut, mais il fait plus mal, surtout à courte portée. Son large cône de dispersion est parfait contre des groupes d'ennemis, mais ce n'est pas non plus l'idéal contre les véhicules.



LANCE-GRENADES

□ Il crache ses petites bombes explosives à bonne vitesse, mais pas assez pour qu'on ne soit pas un instant exposé au danger. Bien pratique pour balayer des soldats ennemis et surtout pour réduire leurs véhicules en pièces.



LANCE-FLAMMES

□ Sa portée est courte, mais il est radical contre l'infanterie ennemie, d'autant qu'il tire constamment. Évitez quand même de vous en servir contre des tanks. Vous ne gagnerez pas.



MEGACRUSH

□ La smart bombe de service, à ramasser dans des mallettes métalliques. Comme on peut s'y attendre, elle détruit instantanément la plupart des ennemis à l'écran et endommage sensiblement les boss et les gros tanks.



BURGER



MOTARD ENNEMI





» [Arcade]
Les mercenaires
peuvent piloter des
jeeps, des tanks et
même un zodiac.
Que d'aventures!

► faire déjà face au premier boss de fin de niveau, un chasseur Harrier dont les tirs sont faciles à éviter et qui ne vous résistera pas longtemps. Une vraie promenade. Par contre, ça se corse terriblement dès le niveau suivant. Vraiment.

Bien que *Mercs* soit une suite directe de *Commando*, le jeu emprunte beaucoup à un autre *run-and-gun*, à savoir l'ineffable *Ikari Warriors* de SNK, sorti en 1986, qui lui-même s'inspire pas mal des mécaniques de *Commando* en y ajoutant un mode deux joueurs et des véhicules à piloter. Le trio de barbouzes de *Mercs* peut lui aussi se mettre aux commandes de divers appareils, à des moments spécifiques du jeu. Si la jeep permet de manœuvrer adroitement dans la zone de jeu et tire des rafales rapides, le tank, plus massif et plus lent, bénéficie de tirs d'obus très destructeurs et d'un blindage épais, au prix d'une maniabilité poussive. On peut aussi monter dans un zodiac armé de canons et utiliser des pièces d'artillerie, dont l'attrait est contrebalancé par le fait que le mercenaire aux commandes devient une cible facile.

On trouve aussi pléthore de caisses en bois à détruire sur le champ de bataille, qui peuvent contenir différentes armes ou des power-ups. Le kit de premiers secours, très logiquement, redonne un peu de vie, tout comme les épinards et les burgers, dans de moindres proportions. Le bonus UP agrandit la barre de vie de façon permanente et les médailles augmentent le score du joueur qui les ramasse.

D'autres caisses renferment des armes puissantes, dont des bonus POW qui améliorent le fusil d'assaut standard. La difficulté augmente à chaque mission, avec des vagues de soldats et de véhicules de plus en plus denses. Après le débarquement du début, on traverse



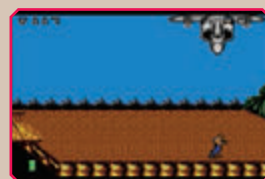
THOMAS



PORTAGES DE MERCS

MEGA DRIVE

□ *Mercs* fait partie de la belle brochette d'excellentes conversions auxquelles la Mega Drive a eu droit. S'il manque le multi, il est compensé par un nouveau mode avec des cartes et des bonus différents, plus un système de *level-up*. Le portage proprement dit est impeccable – de loin le meilleur de tous.



MASTER SYSTEM

□ La version Master System n'est aussi jouable qu'en solo, nouveau mode inclus. Malgré quelques faiblesses graphiques et un changement compréhensible de format d'image, l'effort est louable et l'esprit de la version originale est préservé.

COMMODORE 64

□ La meilleure version sur micros 8-bits, mais ce n'est pas pour autant une réussite. Les graphismes sont corrects, tout comme la taille de la zone de jeu et les sensations de gameplay. Par contre, c'est horriblement frustrant, à cause d'ennemis à la gâchette très sensible et très rapide.



ATARI ST

□ Le jeu Atari ST se base sur la version Amiga et ne tire pas vraiment parti des forces de la machine. Les graphismes sont sympas, mais le scrolling est saccadé et la lenteur du personnage du joueur retire tout son fun au jeu. Quel dommage!

AMIGA

□ Tiertex n'était pas très réputé pour ses portages sur 16-bits, mais le studio s'en sort ici avec les honneurs, et reproduit plutôt bien le look et les sensations du jeu d'arcade. On retrouve le même ratio d'écran et un mode coopératif à deux joueurs. La vitesse de déplacement assombrit un peu le tableau, en revanche.



ZX SPECTRUM

□ Il fallait pas mal d'optimisme pour espérer reproduire la vitesse de jeu et les couleurs du jeu d'arcade sur Spectrum, mais Tiertex y est presque arrivé. Si la vitesse de jeu est là, visuellement, hélas, ce n'est pas ça du tout. Et puis, les mercenaires ont l'air anorexiques.

AMSTRAD CPC

□ L'effort est louable, mais il a fallu méchamment simplifier le jeu pour que ça reste jouable sur CPC. Cependant, les grandes lignes sont là, notamment un mode deux joueurs. La difficulté est méchamment relevée par l'étroitesse de la zone de jeu.



BOSS DE MERCS

Ce ne sont pas quelques grosses machines de mort qui vont vous empêcher de tuer tout le monde!

LE HARRIER

□ Surgissant de derrière la colline, cet avion à atterrissage et décollage vertical plane devant vous en crachant ses tirs de mitrailleuse.

POUR GAGNER : L'avion est facile à abattre. Tirez entre deux salves, évitez les balles, puis recommencez.



NIVEAU 1

NIVEAU 2



LE TANK

□ Armé jusqu'aux dents, avec ses missiles à tête chercheuse et ses lance-flammes, le tank monte et descend à l'écran, vous laissant peu de place pour manœuvrer.

POUR GAGNER : Le premier assaut est facile à esquiver, mais ça se complique ensuite. Soyez prudent et patient, et évitez de rester sur son chemin.

L'HÉLICOPTÈRE

□ Cette saleté d'hélico surarmé arrive par la droite, avec ses quatre canons à missiles et ses mitrailleuses.

POUR GAGNER : Quand il s'arrête pour laisser descendre les soldats, profitez-en pour lui mettre quelques coups dans la tronche. Les soldats en questions sont des ennemis de base, mais ils peuvent être gênants : débarrassez-vous-en rapidement.



NIVEAU 3

NIVEAU 4



LA CANONNIÈRE

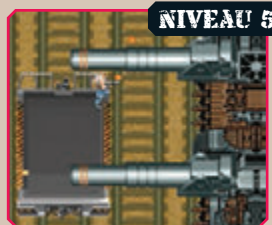
□ Attendez-vous à un affrontement rude et intense contre ce navire qui glisse latéralement et occupe la moitié supérieure de l'écran.

POUR GAGNER : Gardez un œil sur l'ombre des bombes pour les éviter. Faites aussi attention au canon central et à ses projectiles qui se dispersent en un arc large sur tout l'écran.

LE CANON SUR RAILS

□ Depuis leur petite draisienne, les mercenaires font face à un train militaire lourdement armé qui roule sur la voie adjacente.

POUR GAGNER : Ça se corse après que vous ayez détruit les canons : faites particulièrement attention aux missiles, sachant que vous pouvez les détruire en vol.



NIVEAU 5

NIVEAU 6



LE LANCE-MISSILES

□ Ses tubes tirent quatre missiles à tête chercheuse en même temps. Heureusement, le lanceur proprement dit reste statique.

POUR GAGNER : Les missiles ne peuvent pas être abattus, il va falloir esquiver. Les attaques s'enchaînent constamment, donc bougez et tirez sans cesse.

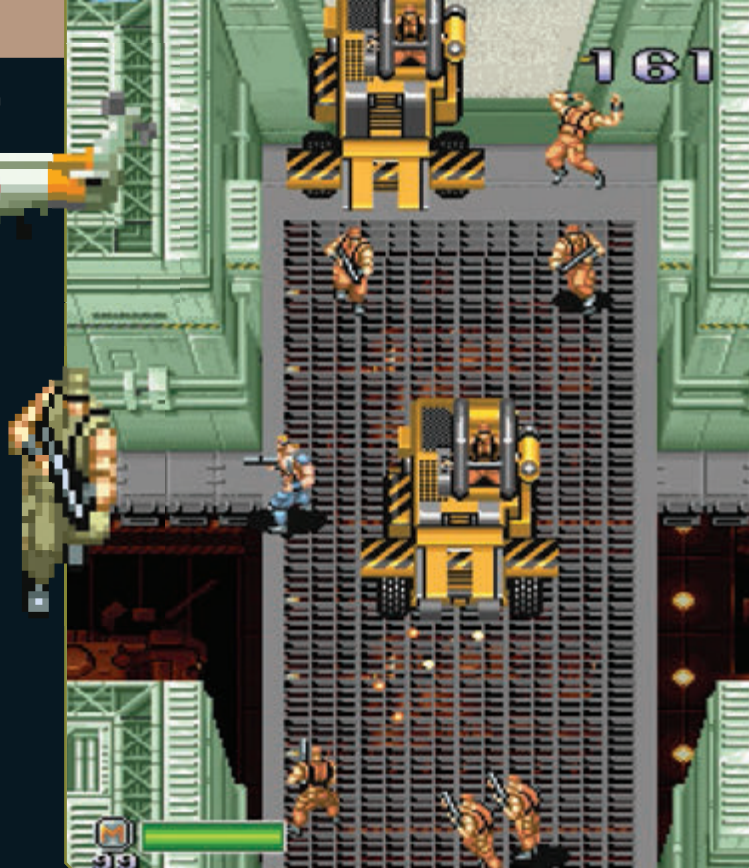
LE C-130

□ Les rebelles s'enfuient avec l'ex-président ! Abattez leur avion de transport avant qu'il ne décolle.

POUR GAGNER : Votre principal ennemi, ici, c'est le temps. Balancez toutes les Megacrushs qu'il vous reste et tirez non-stop. Heureusement, l'avion n'est pas très lourdement armé, mais vous n'avez pas de temps à perdre, donc il va falloir prendre quelques risques pour parvenir à vos fins...



NIVEAU 7



► tout Zutula, en commençant par une ville où l'on croise des tanks, des jeeps et des tours armées. Puis on visite le port et son cuirassé bardé de canons et de mitrailleuses avant d'envahir une base ennemie souterraine et enfin déboucher sur un aéroport, où un C-130 s'appête à décoller avec l'ex-président kidnappé à son bord. L'arrêtez-vous à temps ?

» [Arcade] L'attaque du chariot élévateur. Qui s'y frotte s'y sproutche.

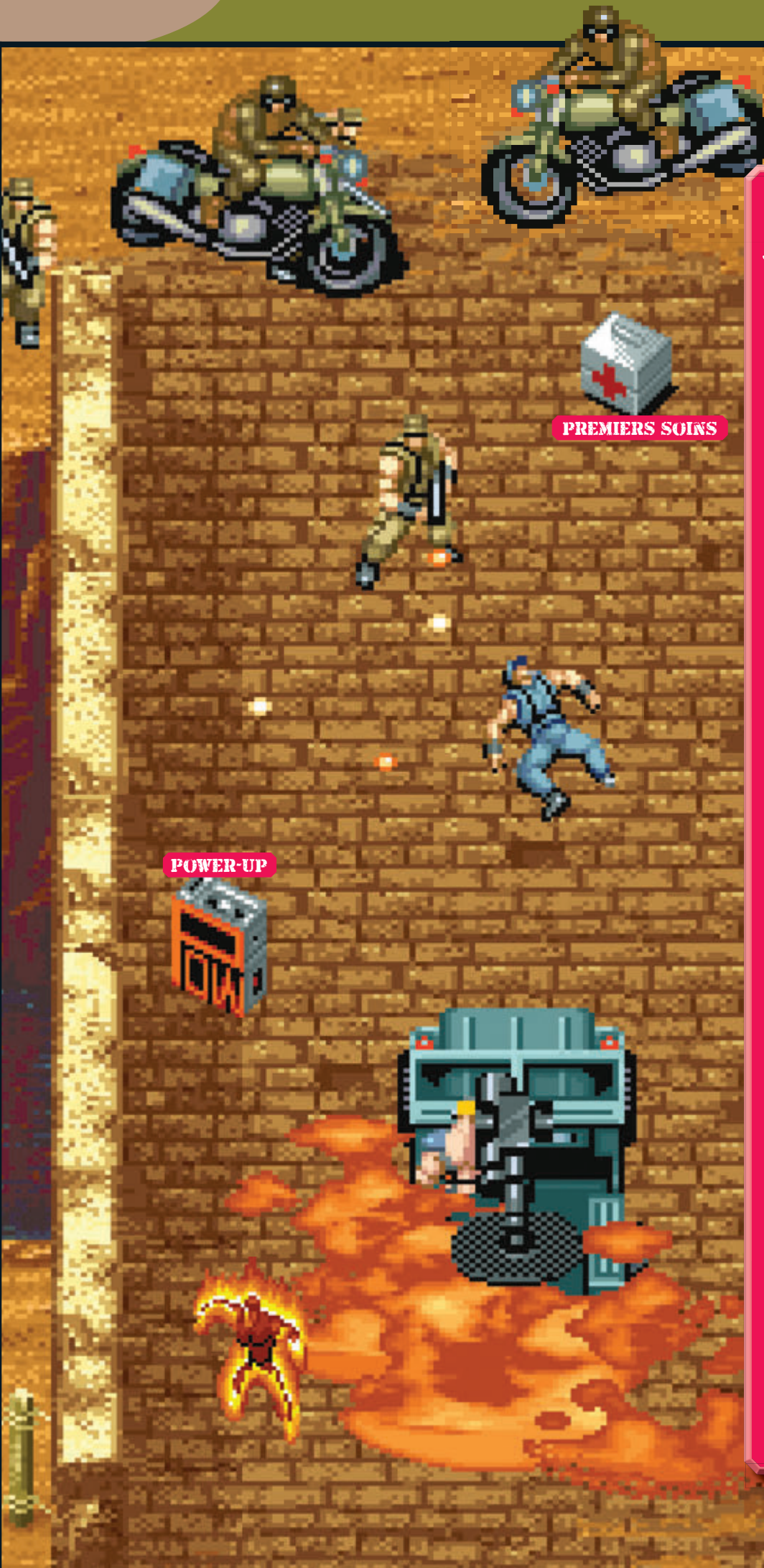
Les portages sur ordinateurs personnels ont été essentiellement pris en charge par US Gold et le studio Tiertex. Si les versions 8-bits peinent à reproduire l'action rapide et chaotique du jeu d'origine, l'Amiga et l'Atari ST s'en sortent un peu mieux. La Mega Drive remporte cependant le pompon, avec une excellente conversion de l'arcade agrémentée d'un mode supplémentaire avec de nouvelles cartes, de nouveaux trucs à ramasser et des mécaniques de jeu en rab' : le joueur peut ramasser des médailles à échanger contre des armes, de l'énergie ou des astuces et suivre une campagne axée sur les cartes, en marge du jeu principal.

Si *Mercs* est très fun en arcade, avec son gameplay bien réglé, ses petites touches marrantes, sa musique entraînante, ses environnements destructibles et ses véhicules, il n'en est pas moins exempt de défauts : l'absence de mode de tir à direction fixe, comme celui d'*Ikari Warriors* et de son stick rotatif, gâche un tantinet le plaisir de jeu, d'autant que la plupart des ennemis déboulent du haut de l'écran. Cela augmente par ailleurs la difficulté du jeu, mais on ne boude pas pour autant son plaisir dans cette suite de *Commando*, tout aussi énervée que l'original, mais plus variée. *



HOWARD





QUESTIONS À ANTHONY BALL

Le programmeur des versions Atari ST et Amiga de *Merces* nous parle de son portage sur micros 16-bits...



Aviez-vous déjà converti des jeux d'arcade, avant *Merces* ?

Oui, j'avais fait *Cabal* sur NES, chez Zippo Games. Puis je suis entré chez

Tiertex pour m'occuper de nouvelles méthodes de protection et de mastering, et je leur ai dit que je pouvais aussi faire des conversions de l'arcade. J'aimais bien *Merces*. C'était très sympa, en multijoueur à trois.

Sur quelle version avez-vous d'abord travaillé ?

La version Amiga, mais j'ai programmé en sachant que j'allais aussi faire le portage ST, et on a pu reprendre les mêmes graphismes.

Avez-vous eu accès à la borne d'arcade pendant le développement ?

On avait la borne d'arcade, placée à côté des graphistes pour qu'ils puissent s'y référer facilement. On n'avait pas de code source ni d'artworks d'origine, donc a dû tout dessiner et programmer de zéro. Je me suis filmé en train de jouer à la borne pour me repasser la bande encore et encore, sur mon bureau. J'ai aussi fait un éditeur de cartes spécifiquement pour ce jeu, auquel j'avais branché un numériseur : on prenait des captures du jeu en RVB et on les convertissait pour la palette plus réduite de l'Amiga et du ST.

Avez-vous été obligé de faire certains compromis ?

On a dû diviser un des derniers niveaux en deux parties, parce qu'il était trop gros, avec trop de changements de style visuel pour que ça tienne en mémoire. Le jeu n'aurait pas été fluide, sinon, surtout sur ST. Sur le micro d'Atari, les scores sont affichés à côté de la zone de jeu, mais sur Amiga, je les ai incrustés dans l'image, comme sur la borne.

Que pensez-vous du résultat ?

Je trouve que c'est plutôt fidèle, surtout vu le temps qu'on a eu pour le faire. La version Amiga est la meilleure des deux. Je n'ai eu que deux semaines pour programmer la version ST, vers la fin. Si j'avais eu plus de temps, j'aurais fait différemment, avec un meilleur scrolling et plus de couleurs. Pour la petite histoire, on n'a pas eu le droit de mettre nos noms dans le jeu, mais si vous appuyez sur la touche * du pavé numérique, sur l'écran-titre, le message "Code : Anthony Ball Gfx : David Bland" s'affiche à l'écran. On a aussi ajouté une méga-arme secrète, le 'nez de clown', tout en bas à droite du premier niveau, dans la mer. Quand US Gold l'a trouvé, on a ajouté un 'jardin secret' avec tous les power-ups et les armes du jeu, dont ce nez de clown. C'est dans le cinquième niveau, je crois. Avec le nez de clown, vous pouvez tout tuer instantanément !



La PlayStation 2

» CONSTRUCTEUR : Sony
» ANNÉE : 2000

Le lancement de la PlayStation 2 a eu droit à un buzz phénoménal sans précédent, et la console reste aujourd'hui encore le modèle le plus vendu dans le monde, avec 155 millions

d'exemplaires (un petit million devant la DS, selon les chiffres de 2017). Si les jeux ont mis du temps à arriver, notamment à cause de la complexité de programmation sur le processeur *Emotion Engine* et le coprocesseur graphique *Graphics Synthesizer*, la domination commerciale incontestable de la machine lui a valu un large catalogue de titres variés, dont beaucoup de jeux de haute qualité.

La livrée noire et la forme rectangulaire de la console a un petit côté très 'années

80', mais le monolithe de Sony peut être installé debout ou à l'horizontale – même le logo placé sur le tiroir motorisé du lecteur de disque peut être pivoté. Hélas, la console n'a que deux ports manette, mais compense avec deux ports USB pour brancher des périphériques et un port FireWire pour le jeu en link. On trouve aussi un port d'extension PCMCIA pour un disque dur et un adaptateur réseau. La console doit aussi un peu de son succès à sa capacité à lire les films. La PS2 a eu différentes livrées et plusieurs révisions, au fil desquelles elle a perdu son port Firewire, vu son port PCMCIA remplacé par une baie d'extension, et gagné un capteur infrarouge pour les télécommandes. *



Saviez-vous ça ?

□ Esthétiquement, la PlayStation 2 doit beaucoup à la Microbox d'Atari, un ordinateur jamais commercialisé qui pouvait se poser à l'horizontale ou à la verticale et qui ressemblait à deux boîtiers assemblés. Le design d'Atari est d'ailleurs cité dans la demande de brevet de Sony pour la PS2.

PROCESSEUR : EMOTION ENGINE SUR BASE MIPS III R5900 64-BITS (295 MHz)

RAM : 32 MO DE RAM PRINCIPALE, 4 MO DE RAM VIDÉO, 2 MO DE MÉMOIRE AUDIO, 2 MO DE MÉMOIRE ENTRÉE/SORTIE

AFFICHAGE : SYNTHÉTISEUR GRAPHIQUE (147,5 MHz), 16 MILLIONS DE POLYGONES PAR SECONDE (AVEC Z-BUFFER, ALPHA, MAPPING DE TEXTURE...)

AUDIO : PROCESSEUR AUDIO 2X, 48 CANAUX ADPCM PLUS CANAUX DE MIXAGE LOGICIEL PROGRAMMABLES

SUPPORT : CD-ROM (JUSQU'À 650 MO), DVD-ROM (JUSQU'À 8,5 GO)

LE JEU QUI VA BIEN Ridge Racer V

Le jeu de course d'arcade de Namco a essuyé pas mal de critiques en 2000, surtout parce qu'il ne révolutionnait pas la formule des *Ridge Racer*, mais avec le recul, on comprend qu'il aurait été dommage de changer une recette qui gagne. La manœuvrabilité est excellente et le tracé des circuits bien pensé.

Le jeu est surtout une belle illustration des capacités de la machine, malgré l'absence d'antialiasing. La bande-son électronique très enlevée s'accorde parfaitement avec l'esthétique du jeu.

Si possible, évitez la version PAL, dénuée d'option 60 Hz.



LE MAKING OF DE TRESPASSER

Quand on veut savoir ce qui a pu tout ficher en l'air pour un des jeux les plus hypés des années 90, on remonte directement à la source : Seamus Blackley nous raconte les tribulations, les déboires et les triomphes de *Trespasser*!



INFOS

- » ÉDITEUR : Electronic Arts
- » DÉVELOPPEUR : DreamWorks Interactive
- » SORTIE : 1998
- » SUPPORT : PC
- » GENRE : FPS

Prodige de la programmation de moteurs physiques, agent à Hollywood et considéré comme une des têtes pensantes derrière la Xbox, Seamus Blackley n'est pas Monsieur Tout-le-Monde. Il a fait beaucoup de choses, dont il est souvent très fier. Mais il y a un peu plus de 20 ans, une grosse ombre a entaché sa formidable carrière, et on n'a pas résisté à l'envie de le cuisiner à ce propos. Cet accroc, c'est *Trespasser*, une adaptation de *Jurassic Park* en jeu vidéo sans lien direct avec un film. Un monde ouvert à explorer, un moteur physique à la pointe, des doublages hollywoodiens... et un des pires jeux jamais publiés.

"On avait conçu ce magnifique moteur de rendu logiciel, et au moment où on s'apprêtait à le sortir, on a vu toutes ces promesses folles et irréalistes s'étaler dans la presse à propos du hardware à venir", nous raconte Seamus. "La première carte 3DFX est sortie à cette époque, et bien sûr, elle était totalement incompatible avec le beau moteur logiciel qu'on avait mis



» [PC] Tirer sur un dino, c'est rarement une bonne idée. C'est justement une des bonnes idées de *Trespasser*.

“À l'époque, les gens du cinéma voyaient vraiment les jeux comme une distraction, un jouet”

Seamus Blackley

au point pour afficher nos forêts. Les gens branchaient leur matos dans le PC et ça ne marchait pas... parce que ça ne pouvait pas marcher. Les gens n'y connaissaient rien aux graphismes 3D. C'était l'époque où tout le monde croyait encore que les ordinateurs étaient magiques, qu'ils pouvaient tout faire. Et quand ça ne fonctionnait pas, on s'en prenait plein la tête. C'était l'enfer. En plus, j'ai lamentablement foiré avec panache, comme chef de file, je dois dire.”

Revenons un peu en arrière, avant qu'il ne soit question de dinosaures. Après avoir participé à la création de *Flight Unlimited* chez Looking Glass Studios, en 1995, Seamus souhaite créer un simulateur de combat. “Je voulais être malin et faire autre chose que n'avait pas le *Flight Sim* de Microsoft. On les avait battus une première fois avec nos modèles de vol plus réalistes, et je voulais qu'on les batte une deuxième fois avec des F-16 et des combats aériens réalistes”, nous dit Seamus.

Mais un changement de direction, suite



» [PC] Le monde ouvert encourage à l'inventivité, face à des problèmes du genre “plein de raptors et pas de flingue”. En l'occurrence, se planquer sur un toit.

à un investissement, s'installe à la tête du studio et on demande à Seamus de refaire plus ou moins la même chose. Il refuse et démissionne [ou se fait virer, selon certaines sources, *NDLR*] et se retrouve engagé chez DreamWorks Interactive, la division jeux vidéo de la compagnie cinématographique de Steven Spielberg. Seamus se lance avec enthousiasme sur la conception d'un jeu, mais il n'est pas encore question de créer un titre inspiré de *Jurassic Park*.

“À l'époque, les gens du cinéma voyaient vraiment les jeux comme une distraction, un jouet”, nous dit Seamus. “Je voyais les choses différemment. Je trouvais que c'était un support narratif incroyable, je prenais ça très au sérieux. Je rechignais à faire un jeu *Jurassic Park*, parce que j'avais connu le succès en faisant des jeux qui racontaient leur propre histoire, chez Looking Glass. ►



» Après avoir terminé le développement de *Trespasser*, Seamus Blackley est parti de DreamWorks Interactive pour entrer chez Microsoft et participer à la conception de la Xbox.



► *System Shock*, *Underworld*, et même *Flight Unlimited* laissaient chaque joueur raconter sa propre histoire, et je me disais qu'on avait une occasion à saisir, ici. Surtout que j'avais innové avec les moteurs physiques que j'avais écrits chez Looking Glass, alors j'ai dit qu'on pouvait raconter des histoires dans des mondes avec des comportements émergents, où l'on pouvait vraiment comprendre comment les choses fonctionnaient et où chacun pourrait se comporter différemment. Je me disais que c'était la grande force du jeu vidéo vis-à-vis du cinéma."

Dans les années 90, des tas de jeux vidéo se sont mis à singer le cinéma, notamment avec la démocratisation du support CD et des FMV. Mais l'expérience de Seamus chez Looking Glass l'amène à aborder les choses différemment, par le biais du joueur, du scénario et de la liberté d'action. Aujourd'hui, vingt ans plus tard, ces aspects sont presque devenus incontournables dans la plupart des grosses productions FPS, mais en 1998, de tels principes confinaient au révolutionnaire.

Le concept est donc de construire un jeu autour de l'idée de ne pas obliger le joueur

à faire quoi que ce soit de précis. Bien sûr, il faut lui donner un objectif global, mais le mettre dans un couloir balisé par des points de passage et des instructions? Pas question! Il faut donner le pouvoir au joueur : voilà toute l'idée derrière *Trespasser*. "J'ai voulu rassembler une équipe derrière ce concept", nous raconte Seamus. "Et on m'a dit que j'aurais tout l'argent nécessaire chez DreamWorks, si le jeu en question était un *Jurassic Park*."

Seamus ne met pas longtemps à distinguer les différences entre un studio de jeux qui a déjà sorti des tas de titres et un studio de cinéma plus novice en la matière. Dès le moment où Seamus et son équipe obtiennent le feu vert, ils doivent aussi faire avec une hiérarchie sans la moindre connaissance du jeu vidéo constamment sur leur dos. Le manque de communication se ressent, les relations sont souvent houleuses, mais le travail se poursuit. Le projet prend du retard, comme presque tous les projets de jeux ambitieux, mais la direction de DreamWorks refuse de le comprendre. Parallèlement, le développement avance laborieusement,

et Seamus garde espoir que le jeu soit à la hauteur des grandes attentes de la presse et des joueurs. C'est alors qu'AMD entre dans la danse.

"On avait le moteur physique, on avait le système audio pour le moteur de chasse, et on avait un scénario découpé en événements qui autorisait toutes sortes de permutations", nous dit Seamus. "C'était aussi une des premières fois où on avait des acteurs qui incarnaient des personnages du jeu. On avait Minnie Driver. On avait Richard Attenborough. On prenait les choses très au sérieux. On avait écrit une très bonne histoire, très ancrée dans l'univers de *Jurassic Park*. À cette époque, *Jurassic Park* était encore le plus gros film jamais sorti, et Steven Spielberg et Universal nous avaient confié un gros truc. Tout cela était très excitant... jusqu'à ce qu'on nous impose une date de rendu, à cause d'AMD."

Seamus ne se souvient pas des détails, mais un accord fut signé avec AMD pour sortir *Trespasser* à une date précise. Le financement dépendait du fait que le jeu sorte impérativement à cette date, aucun retard ne serait toléré : le jeu doit sortir en octobre 1998, quel que soit son état. Seamus nous affirme qu'avec six à neuf mois de développement supplémentaires, *Trespasser* aurait été très différent.

Trespasser sort donc en octobre 1998. Le temps a aujourd'hui effacé les considérations de configurations matérielles minimales délirantes à l'époque de la sortie du jeu, et une communauté de fans s'est depuis construite autour de *Trespasser*, mais ça ne change rien au fait que *Trespasser* est un mauvais jeu. Hypé plus que de raison, pété de partout, sorti au mauvais moment, bâclé, désavoué, le jeu s'est écoulé à 50.000

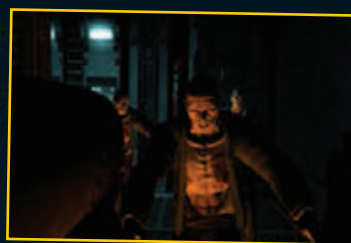
TAIS-TOI ET RAME

Quelques jeux célèbres pour ne daigner tourner décemment que sur des ordis de compétition...



OUTCAST

□ Les 'voxels' de ce jeu d'aventure-action (ressorti en 2017 dans un remake HD) étaient pleins de promesses, et si ce titre de 1999 est plutôt réussi, il est gâché par le fait que personne n'avait de PC assez puissant pour y jouer décemment. Un Pentium III avec 128 Mo de RAM comme config minimale? On va plutôt rester sur *Half-Life*, merci.



DOOM 3

□ Difficile de croire qu'un moteur de la bande à John Carmack ait pu être trop gourmand en ressources, mais c'était le cas du premier titre sous le moteur *id Tech 3*. Le jeu est visuellement impressionnant, avec des effets de lumière vraiment spectaculaires, mais *Doom 3* en demandait beaucoup trop aux PC de l'époque...



WING COMMANDER III : HEART OF THE TIGER

□ Les séquences filmées de *Wing Commander III* ont beaucoup fait parler d'elles, mais il ne faut pas pour autant oublier les séquences de combat spatial. Les vaisseaux en 3D polygonale pleine mettaient les PC à genoux, dans un monde sans carte d'accélération 3D. Rares étaient les joueurs dotés de machines capables de suivre.



THE ELDER SCROLLS IV : OBLIVION

□ Un monde ouvert immense à explorer, des NPC intelligents capables de prendre leurs décisions, des paysages à couper le souffle... Pas étonnant qu'Oblivion ait mis les PC de l'époque à genoux. Les soucis de performance, les sauvegardes perdues, les glitches et les bugs du jeu (parfois mignons, d'autres fois plus agaçants) sont devenus carrément légendaires.

exemplaires et aurait dû tomber dans l'oubli dès 1999. Pourtant, on en parle encore.

Pourquoi donc? Pour faire court, le jeu est plein d'excellentes idées qui s'imposeront plus tard, après l'ère de l'arcade. Pas de barre de vie ou d'énergie, pas de HUD ni indicateurs flottant à l'écran, pas de score... Juste une simulation réaliste dans un monde fantastique, une immersion telle qu'on ne peut en connaître ailleurs que dans le jeu vidéo. On parle encore de *Trespasser* parce que le jeu a rassemblé tant d'éléments novateurs pour l'époque, mais qui aujourd'hui sont devenus des standards, qu'il a forcément quelque chose de spécial. Le jeu est raté, c'est un fait, mais c'est un vrai pionnier.

Cependant, en octobre 1998, on n'en est pas là – on en est même loin. Tout le buzz qui a précédé la sortie du jeu l'a d'ores et déjà coïncé dans des cordes dont il n'a aucune chance de se dépêtrer. Seamus mettra des années à se remettre de ce qui s'en est ensuivi.

"J'avais dans les 27 ans, je n'ai pas pu me défendre et c'est la pire expérience professionnelle possible", nous dit-il. "Mettre en vente quelque chose que les gens ►



» [PC] Les vestiges de ce qui fut le site B rendent parfois bien, mais dans l'ensemble, l'île est plutôt très vide.



» [PC] Les collisions foirées ne sont pas la pire des ratages de *Trespasser*, mais elles illustrent tellement bien le jeu que c'est toujours un plaisir d'en croiser une.



UNREAL

□ Il s'en est vendu des brouettes et ça a permis à Epic de poser les premières pierres de son empire, mais quand le jeu est sorti, pour se payer un PC capable de le faire tourner, il fallait hypothéquer sa maison, vendre les meubles et mettre en gage les gens qui y vivaient.

» [PC] *Trespasser* a un petit côté *Half-Life*, parfois. Très petit. Très parfois.



CONTRIBUTIONS OUBLIÉES

C'est facile, de se moquer des ratés de *Trespasser*, mais c'est quand même un jeu plein d'innovations...



LA PHYSIQUE

□ Le modèle physique de *Trespasser* est très pointu, voire trop. De nombreuses situations en jeu peuvent se résoudre avec des forces de réaction égales et opposées. Ça casse souvent les pieds, ça occasionne des tas de glitches et autres ratages, mais c'est quand même innovant.



UN MONDE OUVERT

□ Les FPS n'étaient pas en monde ouvert, quand *Trespasser* est sorti en 1998 – pas plus que la plupart des jeux tous genres confondus, d'ailleurs. C'est sans doute l'aspect le plus impressionnant du jeu. Le monde de jeu est certes un peu vide, mais son exploration a tout de même un côté fascinant.



UN SPIN-OFF

□ Ce n'est pas systématique, mais dans les années 90, la plupart des adaptations de films en jeux vidéo étaient des pompes à fric bâclées très librement inspirées de leur source. *Trespasser* fait tout le contraire et suit sa propre voie, jusqu'à reléguer le nom *Jurassic Park* au second plan. Ou alors, ils ont préféré le cacher au maximum quand ils ont vu que c'était une cata.



LE BRAS

□ Les prémices de la réalité virtuelle étaient là, et la mode était à l'interaction réaliste dans les jeux. Le bras contrôlé par le joueur était une tentative d'immersion qu'on revoit aujourd'hui dans les jeux VR, mais dans *Trespasser*, ce tentacule difficile à contrôler précisément et un peu ridicule est une vraie plaie.



PAS DE HUD

□ Bien avant que *King Kong* ne soit loué pour avoir choisi d'escamoter les informations à l'écran, *Trespasser* les contournaient en faisant dire à Anne combien de balles il lui restait ou en remplaçant la barre de vie par... un tatouage en forme de cœur sur sa poitrine. Et ouais.



DE GRANDS DOUBLEURS

□ On croise aujourd'hui des tas d'acteurs et d'actrices hollywoodiens dans les jeux vidéo, mais ils étaient rares sur ce créneau à l'époque de *Trespasser*. En version originale, Minnie Driver incarne le personnage du joueur, Anne, et Richard Attenborough reprend son rôle de John Hammond. Ça a fait le buzz, en 1998.



» [PC] Pas facile de viser avec ce bras-tentacule quand on est tranquille. Alors, imaginez quand un raptor vous fonce dessus...

► vont essayer et évaluer, que tous vos pairs vont voir, sachant que ce que vous avez fait n'est pas à la hauteur et ne fonctionne pas... c'est terrible. Surtout quand toutes les innovations et les bonnes choses que vous avez pu y mettre sont juste piétinées par tout ce qui ne va pas. C'était ça, *Trespasser*."

Avec le recul, ce revers n'a pas été inutile. "Quand on a commencé le projet, il n'y avait pas encore de hardware 3D", ajoute Seamus. "On ne savait même pas ce que ça pourrait être. Le seul matos 3D qui existait alors, c'était les machines de Silicon Graphics qui coûtaient des millions. Des gens bossaient et vendaient déjà sur des cartes graphiques, mais si vous vous rappelez, cette première génération, c'était de la merde. Ça ne fonctionnait pas. On faisait du mapping de texture et tout ce qui allait avec, parce qu'il était encore difficile de concevoir du matériel graphique capable de gérer ce genre de données. Il nous fallait un bon algorithme pour afficher notre forêt, des routines devenues courantes aujourd'hui, mais pour lesquelles il n'y avait rien, à l'époque. N'oubliez pas qu'on bossait sur des machines avec 4 Mo de RAM, quand on avait de la chance !"

Seamus nous confie avoir même été impressionné par ce que l'équipe a réussi à faire fonctionner, malgré tous les problèmes de *Trespasser*. "On avait un jeu qui aurait

» [PC] C'est déjà très compliqué d'attraper le moindre truc...



LES NIVEAUX PERDUS

Certaines zones de *Trespasser* ont fini sur le sol de la salle de montage...



PINE VALLEY

□ Ce niveau abandonné alors qu'il était presque terminé a servi pour la démo du jeu, avant sa sortie. Il a visiblement été retiré à cause des nombreux bugs présents dans certains puzzles de l'usine géothermique que le joueur y explore. Certains moddeurs ont essayé de restaurer ce qu'ils ont pu de cette petite curiosité.



LE NIVEAU TEST

□ Les développeurs mettaient leurs idées à l'épreuve dans l'environnement contrôlé de cette carte de test, accessible par le biais des *cheat codes* de sélection de niveau. On y trouve de quoi s'amuser, entre l'ensemble des armes à essayer, des dominos géants, etc.



LA PLANTATION

□ Ce niveau, où l'on trouve une grande vallée à explorer, a été abandonné assez tôt pendant le développement, et on se demande pourquoi – sans doute pour des raisons de performances. On peut retrouver une version de travail de cette carte dans une démo que Seamus a diffusée il y a deux-trois ans.

pu représenter le futur du jeu vidéo", nous dit-il. "C'est comme ça qu'on le voyait et qu'on en parlait. On aurait peut-être dû être plus prudents, dans notre discours, mais on était très emballés par ce qu'on faisait. On pensait vraiment qu'on apportait le futur, parce qu'on l'avait déjà fait. J'avais déjà travaillé sur des moteurs physiques incroyables et novateurs, sur des moteurs de rendus tout aussi incroyables, sans oublier la narration interactive. On l'avait déjà fait. On l'avait vendu. On avait été récompensés pour ça. On était très excités par tout ça."

Mais tout n'a pas pu se mettre en place dans les temps. La technologie des cartes 3D ne marchait pas bien avec le système logiciel de *Trespasser*, et le résultat est une catastrophe. Mais comme le souligne Seamus, il ne faut pas vendre quelque chose d'innovant si ce n'est pas parfait. Et *Trespasser*, sans vouloir trop remuer le couteau dans la plaie, est loin de l'être.

Pourtant, ce n'est pas faute d'efforts : "Les types capables de faire ça avaient tous des doctorats ou des maîtrises en ingénierie électrique, en mathématiques, en physique. C'était difficile", nous dit Seamus. "Ce n'était pas comme aujourd'hui, où vous avez un moteur et une carte graphique, où tout le monde connaît le matos et la mémoire disponible, et qu'on sait comment tout ça fonctionne."

La réalité de l'équipe de développement de Dreamworks est à des années-lumière de ce que les moteurs physiques actuels permettent. Toutes sortes d'éléments, comme le rendu, le *clipping*, la balistique et tout le reste, ont dû être inventés par l'équipe de Seamus. Si le produit final est bâclé, les fondations de *Trespasser* sont solides et ne sont pas passées inaperçues. Beaucoup de titres sortis après 1998 peuvent les remercier...

"C'était un vrai gâchis", soupire Seamus.

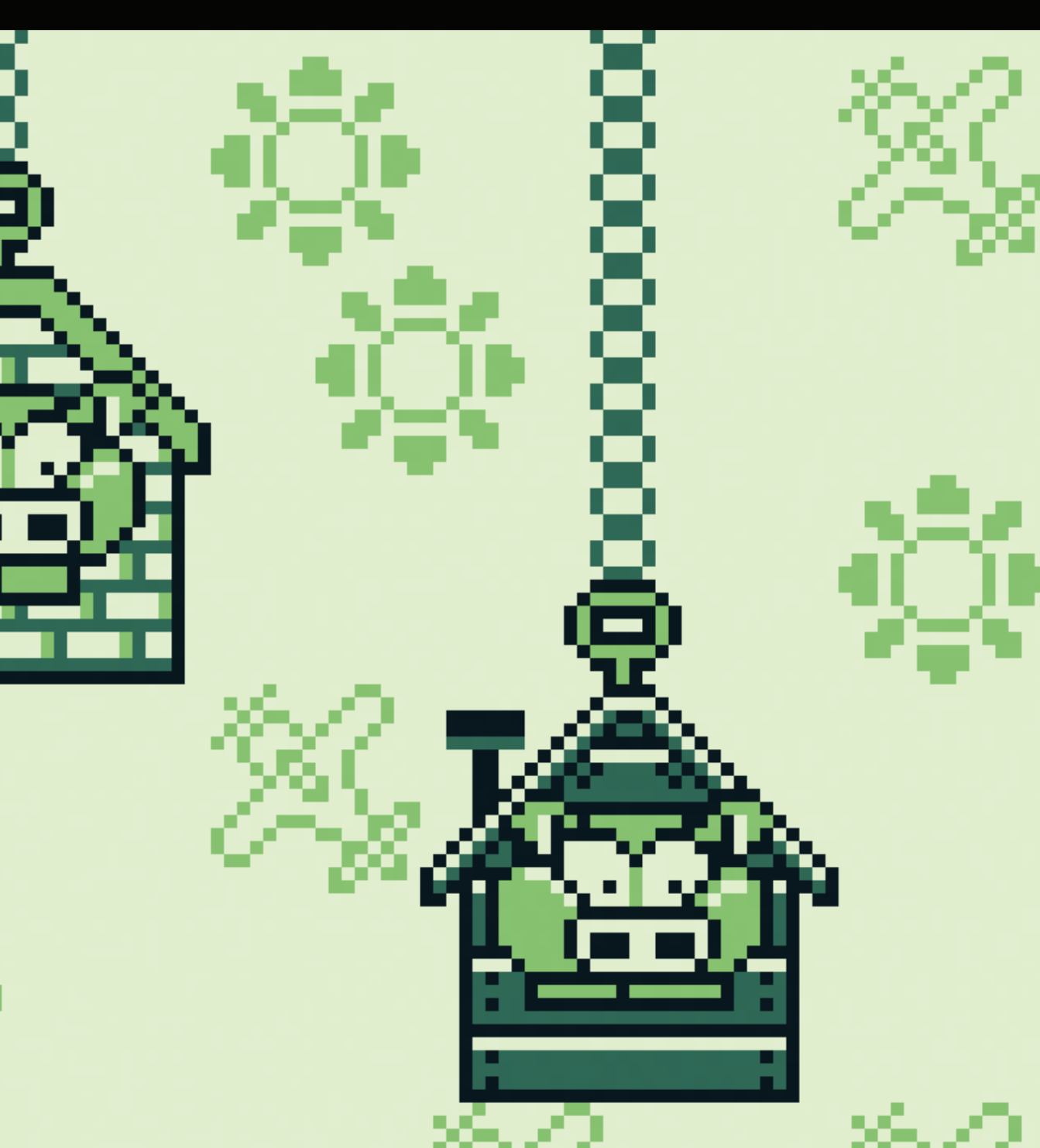
"Je veux dire, je pense qu'il y avait plein de bonnes idées dans *Trespasser*, et pas mal de gens les ont copiées et ont fait en sorte que ça marche. Je pense qu'on peut en être fiers. Tous ceux qui ont travaillé sur *Trespasser* doivent en être fiers. Et je pense qu'ils le sont. Ceci dit, j'étais un vrai crétin et j'ai très mal géré mon équipe. J'avais eu du succès chez Looking Glass parce que les types qui nous encadraient avaient déjà vendu plein de jeux, et quand j'ai monté ma nouvelle équipe à Los Angeles, je n'avais rien de tel, alors que j'en aurais eu sacrément besoin. J'étais arrogant et j'ai vraiment merdé. Je me suis réservé la programmation de toute la physique de jeu, et je m'en suis bien sorti, tout seul. Mais j'ai négligé le reste, j'ai oublié que je dirigeais un projet. J'ai été ridicule. Je suis certain que ça a été une expérience horrible, pour toute mon équipe. Mais j'ai beaucoup appris, et honnêtement, le résultat, c'est qu'on a la Xbox. C'était le prix à payer. *Trespasser* vous emmerde? Jouez à *Halo*!"

Derrière cette plaisanterie, Seamus est pourtant très pragmatique : *Trespasser* n'est pas ce qu'il aurait dû être. Le jeu a été éteint par la critique et par le public. Il s'est peu vendu et a contribué à la chute de DreamWorks Interactive. C'est un échec incontestable. Mais *Trespasser* a tellement apporté au monde du jeu vidéo, directement et indirectement, qu'il en est incontournable. Il a apporté des idées que bien d'autres ont reprises, a inauguré des mécaniques révolutionnaires devenues banales – et peut-être même joué un rôle dans l'entrée de Microsoft dans l'univers des consoles.

Sans *Trespasser* et son échec cuisant, la situation ne serait sans doute pas la même aujourd'hui.

"En fait, je crois que ce qu'il s'est passé sur *Trespasser* est une bonne chose, au final", conclut Seamus. "Si ça s'est mal terminé sur *Trespasser*, c'est peut-être parce que ce n'était pas une fin en soi, mais un début. Tout bien pesé, ça finit bien, en fait!" ✨





Super Mario Land 2 : Six Golden Coins

COCHON QUI S'EN DÉTOURNE

RÉTROVIRUS
^

» GAME BOY » 1992 » NINTENDO R&D 1

Franchement, bravo, les mecs. Réussir à concentrer tout ce qui fait un *Mario* dans le petit écran vert de la Game Boy, sans perdre le moindre éclat, c'est tout bonnement remarquable.

Alors bien sûr, c'est un peu moins complet qu'un *Super Mario Bros 3*, disons, mais dans un sens, les *Mario Land* de la Game Boy ont un petit quelque chose de plus. Le design des niveaux est fantastique, surtout grâce à la non-linéarité du monde de jeu. On peut s'attaquer aux différents mondes dans l'ordre qu'on veut, laisser de côté un niveau trop difficile pour aller se faire la main ailleurs...

Les stages eux-mêmes sont bien pensés, en particulier ceux de la Zone Mario, qui s'achève en beauté sur un niveau façon Lego et un combat de boss contre les Trois Petits Cochons, pendus non pas au plafond, mais à une horloge.

Vraiment, si vous n'avez pas encore joué à *Super Mario Land 2*, vous ratez un truc. Ce serait bête de ne pas réparer ça tout de suite. ★

Devil May Cry 5

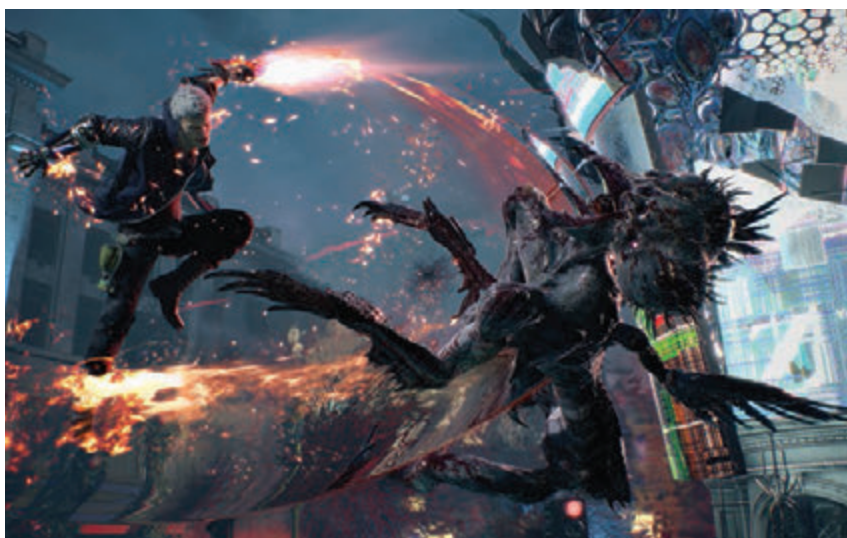
DANTE, ON CUMULE !

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PLAYSTATION 4,
XBOX ONE

» ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR :
CAPCOM

Modelé en première intention pour devenir un quatrième *Resident Evil*, *Devil May Cry* s'est vite débarrassé de ses gènes survival-aventure pour se focaliser, après un second volet mou du genou, sur la surenchère d'action démoniaque à grand renfort d'attaques spectaculaires et enchaînements grandiloquents. Le jeu s'est imposé comme un flamboyant étendard du beat-'em all nouvelle génération, souvent imité,



rarement égalé. Après la revisite de la Team Ninja, Capcom reprend les commandes et applique soigneusement la recette : du bourrinage soutenu, du gros n'importe quoi grandiloquent avec pour seule et unique devise la surenchère à tous les niveaux. Le gameplay s'étoffe et se diversifie avec Dante, V et Nero ; les visuels et les animations balancent de grosses cartouches dans les yeux ; le scénario qu'il vaut mieux ne pas trop décortiquer sert de prétexte à toujours plus de folie furieuse et à une avalanche d'ennemis cauchemardesques, avec clins d'œil et autoréférences planqués dans les coins, et avec en prime des héros qui se la pètent grave. On n'est pas lésés sur la marchandise, et si le semblant d'aventure du tout premier volet est définitivement envolé, *Devil May Cry 5* est un concentré de ce qui a fait la réputation de la série : de la baston à combo multicouche évolutif, où l'on n'imagine pas un instant battre ses ennemis sans le faire avec un maximum de style. En la matière, le jeu est totalement irréprochable, un fleuron du beat-'em-all auquel il est bien difficile de faire des reproches sur ce terrain. Allez, à la limite, juste pour la forme, on peut regretter un démarrage un peu mou et le manque de variété des environnements au bout d'un certain temps quand on est de toute façon trop concentré sur les combats pour vraiment s'en offusquer. Mais il est vrai que le style ne fait pas qu'éclipser la substance, ici : cette dernière est totalement gommée, au point où même les badineries des héros dégoulinants de coolitude ne réussissent pas à insuffler un minimum de corps. Après tout, on n'est pas là pour ça, mais pour viser le SSS.

★★★★☆

The Division 2

LES PEIGNÉES QUI DÉCOIFFENT

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PLAYSTATION 4,
XBOX ONE

» ÉDITEUR : UBIOSOFT

» DÉVELOPPEUR :
MASSIVE ENTERTAINMENT

Si certaines suites tiennent absolument à se démarquer de leurs prédécesseurs et tentent de jongler entre la nouveauté et l'acquis, parfois avec talent, d'autres fois avec moins de réussite, *The Division 2* ne s'embarrasse pas vraiment de ce genre d'aléas, dans la droite lignée du premier. Et si souvent, ce type de parti-pris mène à la critique acerbe – les accusations de facilité et fainéantise volant alors en essaim, dans le cas de *The Division 2* –, cette continuité affichée



s'avère étonnamment bienvenue. Le premier volet ayant fortement évolué entre ses débuts bancals et ses mises à jours, réglages et divers ajustements progressifs, sa suite se bâtit sur des fondations solides, celles d'un *game as service* aux mécaniques bien rodées. Les réfractaires au genre le resteront, mais *The Division 2* évite tous les écueils du genre contre lesquels ont trébuché des *Destiny 2* et autres *Anthem* : ça envoie du lourd, dès le départ. La variété des missions et des environnements (dans une Washington déchue au demeurant superbe), la consistance du jeu coopératif et du PvP, le *loot* et le *leveling* progressifs et motivants, le gameplay à la fois nerveux et clair... UbiSoft connaît la partition et la réinterprète avec justesse, à défaut de la réinventer. Si bien sûr, par essence, le jeu n'est pas taillé pour le solo et l'affirme très rapidement, son multi passe en douceur, même quand on tombe sur des kékés dont le comportement navrant réussit certes à gâcher la fête, sans pour autant ruiner complètement les parties. Fondamentalement, UbiSoft a raison : *The Division* a tâtonné, mais a fini par trouver une recette de jeu-service impeccable, aussi pourquoi en changer les ingrédients ? *The Division 2* n'est pas une redite, mais un accomplissement... qui à son tour est voué à se polir et à s'améliorer pour préparer le terrain à un troisième volet qui, pour le coup, devra quand même changer les choses, pour ne pas être accusé de fainéantise et de facilité. Ce n'est pas parce que ça marche une fois qu'il faut s'endormir sur ses lauriers.

★★★★☆

Sekiro : Shadows Die Twice

ET MÊME UN PEU PLUS QUE ÇA, EN FAIT

INFOS

» DISPONIBLE SUR :

PC, PLAYSTATION 4,
XBOX ONE

» ÉDITEUR :

ACTIVISION

» DÉVELOPPEUR :

GEARBOX SOFTWARE

Évidemment, au premier contact, **Sekiro** est dans le prolongement logique et naturel de la formule que From Software enrichit depuis **Demon's Soul** : du défi, des morts en pagaille, un apprentissage dans la douleur, des boss techniques, des niveaux de jeu imbriqués pleins de secrets et de subtilités. Mais quand on gratte derrière ce vernis, on se rend compte que le jeu emprunte bel et bien une tout autre route. La haute technicité des combats, mêlant attaques, contres, esquives, déviations pour rognier la vie des ennemis, mais surtout briser leur garde pour asséner le (ou les) coup(s) fatal(s) tranche assez nettement (sans mauvais jeu de mots) avec les mécaniques des *Souls*, où la patience était une arme – alors qu'ici, elle est un piège. Le jeu s'écarte aussi des *Dark Souls* et autres *Bloodborne* dans la structure de ses niveaux. Si l'on retrouve les interconnexions malignes typiques des jeux du studio, *Sekiro* atténue l'aspect exploration-aventure pour mettre l'accent sur le combat de boss grands et petits. Moins tentaculaires et étendues que les *maps* des titres From Software cités plus haut et qu'on prend tellement de plaisir à découvrir et fouiller dans les moindres recoins, la peur au ventre, celles de *Sekiro* servent plus de transitions entre les boss que de terrains de jeu à part entière. Si les niveaux réservent évidemment quelques surprises et détours, on a moins

l'impression d'évoluer dans un monde dangereux et labyrinthique que dans des zones de transition entre le boss A et le boss B. Dès lors, *Sekiro* divise. Si le jeu est irréprochable techniquement et en termes de mécaniques, tout comme son esthétique et son univers construit autour du folklore bouddhiste bourré de références subtiles, il ne faut surtout pas le considérer comme un "*Dark Souls* chez les samourais". C'est bel et bien une autre franchise et une autre approche, qui ravira ceux qui ne jurent que par la technicité des combats, mais déstabilisera un peu ceux qui apprécient autant le voyage entre les boss que les affrontements dantesques proprement dits. Qu'on se le dise : *Sekiro* est bien plus marqué, bien plus hardcore que les *Souls*, et c'est parfaitement illustré par son système de progression : ici, impossible de grincer pour augmenter ses chances contre un boss. Pour gagner en force et en aptitudes, il faut vaincre les boss. On n'a donc pas le choix : on n'avance que par la maîtrise. Un défi qui fait évidemment baver les amateurs de challenge impitoyable, mais qui ferme *Sekiro* à un public moins acharné. Un titre assurément élitiste : armé de son pad, on lutte sans répit dans des combats, où l'on doit constamment être sur ses gardes sans jamais relâcher la pression sur l'adversaire. Éprouvant, exigeant et grisant, *Sekiro* n'est pas un jeu : c'est un pur art martial vidéoludique. ★★★★★



Kingdom Hearts : The story so far

Square Enix
PS4

Certes, c'est une compilation de compilations – *Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX* et *Kingdom Hearts HD 2.8 : Final Chapter Prologue*, toutes deux sorties indépendamment en 2017 et intégrant chacune des versions HD de plusieurs jeux, parfois aux noms à coucher dehors, eux aussi, pour un total de neuf titres, quand même. Certes encore, la plupart des titres en question, venus de la PS2, de la PSP et de la 3DS avaient déjà été remastérisés sur PS3 avant, et s'ils avaient bien sûr eu droit à un lifting de façade et à quelques ajustements, la HD et le système de commande mieux balancé des jeux dans les compilations PS4 ont imposé ces dernières comme la plus belle manière d'aborder la saga. Certes toujours, *Kingdom Hearts : The Story So Far* ne fait rien de plus que de rassembler opportunément les deux volumes cités plus haut, profitant de l'engouement de la sortie de *Kingdom Hearts 3*. N'empêche, pour le prix, ceux qui n'ont pas déjà les deux collections 1.5 + 2.5 et 2.8, qui ne connaissent pas les premiers volets, qui n'ont pas tout compris au scénario de *Kingdom Hearts 3* ou qui veulent replonger dans les plus de 200 heures d'action-RPG que cumulent les différents chapitres de *The Story So Far* auraient tort de se priver. Même si l'on n'adhère pas à l'univers fourre-tout ou à l'histoire alambiquée, l'esthétique de la série, la bande-son magnifique et le gameplay bien fichu (qui se bonifie d'un épisode à l'autre) ont largement de quoi accrocher les plus réticents. C'est en outre une belle illustration de la progression d'une licence, tant en termes de mécaniques de jeu que de narration. Dommage, tout de même, que Square n'ait pas fait un tout petit effort pour rajouter une cerise inédite sur ce beau gros gâteau. ★★★★★



Yoshi's Crafted World

LE CARTON, C'EST DU SOLIDE

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : SWITCH
- » ÉDITEUR : NINTENDO
- » DÉVELOPPEUR : GOOD-FEEL

Quel dommage ç'aurait été de traverser ces niveaux si jolis, si amoureuxment façonnés, pressé par le temps, un œil sur le chrono, comme dans tant de jeux de plateforme classiques. Nintendo a fait le choix de temporiser le gameplay dans un titre qui s'écarte donc de la plateforme traditionnelle pour inviter à l'exploration et à l'expérimentation, et où il n'importe pas tant d'atteindre la fin du niveau que d'en fouiller les moindres recoins pour y dénicher les fleurs qui ouvriront la route vers les niveaux suivants. Si *Yoshi's Crafted World* ne présente pas de vraie grosse difficulté – bien que les choses

se corsent très progressivement et qu'il ne sera pas aisé d'atteindre le 100 % –, c'est pour mieux savourer son design, aussi bien esthétique que structurel, jusque dans ses coulisses (avec les niveaux à redécouvrir depuis l'envers du décor). Si l'on peut terminer le jeu assez vite, s'y presser est tout bonnement sacrilège. *Yoshi's Crafted World* est en un sens la parfaite illustration de cette philosophie Nintendo que l'on aime tant, à savoir privilégier le plaisir de jeu et l'étonnement, seul ou dans un mode coopératif qui fonctionne étonnamment bien. Vous l'aurez compris : c'est plus une promenade enchantée dans des mondes de papier et de carton qu'un challenge hardcore, mais c'est totalement assumé, jusqu'au mode relax venu de *Woolly World*, *casual* à l'extrême. Et parce que ça l'est, les développeurs sont allés au bout du concept, parfois un peu trop loin (les passages avec Poochy, certains secrets abusivement bien planqués), mais cela n'assombrit guère l'expérience, pas plus que les petits défauts techniques minimes qu'on peut croiser ci et là (la résolution qui fait du yoyo et le frame rate qui peine sur la carte – mais pas en jeu, c'est le principal). Les amateurs de défi trouveront que l'offre est un peu trop gentille pour leur procurer un minimum de frisson, mais ceux qui privilégient la détente vidéoludique et l'esthétique s'y perdront avec joie.

★★★★☆



We. The Revolution

GUILLERETTE GUILLOTINE

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC
- » ÉDITEUR : KLABATER
- » DÉVELOPPEUR : POLYSLASH

Un jeu différent, c'est toujours une bouffée d'air frais, même quand son thème est tout sauf léger. *We. The Revolution* revient avec sérieux et respect sur les heures sombres de la Terreur, en mettant le joueur dans le siège peu enviable d'un juge, coincé entre la justice morale et les pressions politiques, avec en prime la charge de la vie privée. Très ancré dans la réalité historique, le jeu prend l'Histoire très au sérieux, peut-être un peu trop, au risque de s'y retrouver piégé. Les choix et décisions n'en sont rapidement plus quand on est acculés par l'Histoire ou les volontés des factions – aristocrates, révolutionnaires et peuple – et qu'on n'a d'autre choix que de suivre un chemin désigné sous peine de *game over*. En un sens, c'est également un parti-pris des

développeurs : dans certains contextes, notamment inscrits dans les livres d'Histoire, le personnage n'a guère le choix, pourquoi le joueur en aurait-il ? Même si l'on se sent parfois à l'étroit dans *We. The Revolution* – et parfois sans doute un peu perdu quand on n'est pas incollable sur la période, tant il peut manquer de contextualisation –, on ne peut qu'applaudir l'application de ses créateurs, qui ont heureusement évité l'écueil du jeu historique trop figé. Si certaines situations sont en effet restrictives, *We. The Revolution* s'applique à compenser avec une aventure dotée d'une bonne dose d'aléatoire offrant une réelle rejouabilité, et tout de même des intrigues parallèles aux livres d'Histoire où chacun peut, cette fois, faire ses choix et modifier l'évolution de la narration et des personnages. Outre les procès au cœur du gameplay, le jeu s'étoffe progressivement avec de la gestion et des combats tactiques et dévoile une complexité parfois là encore confuse, mais cohérente avec la vision assumée des créateurs.

We. The Revolution accuse des imperfections et des rugosités, mais c'est avant tout un pari osé un peu hermétique, mais fascinant – ne serait-ce que parce qu'il réussit à faire transpirer l'ambiguïté de sa thématique dans les mécaniques de jeu. Un titre intelligent un peu dépassé par ses ambitions, mais si débordant de passion et de bonnes idées qu'on lui pardonne aisément ses erreurs. Ce n'est pas une révolution, mais un jeu avec une personnalité affirmée, voire revendiquée, aussi bien dans son esthétique que dans son gameplay, et qui se rebelle indiscutablement contre les conventions vidéoludiques de l'époque. ★★★★★



Saints Row the Third - The full package

REGARDE, MAMAN, J'AI LES TESTICULES QUI CLIGNOTENT !

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
SWITCH

» ÉDITEUR :
DEEP SILVER

» DÉVELOPPEUR :
VOLITION

Sous ses dehors d'apprenti-GTA, la série des *Saints Row* a très vite su se distinguer en jouant la carte du grand-guignol gangsta qui en fait des tonnes et qui pète de partout. Le troisième volet de la saga, sorti à l'origine sur PS3, Xbox 360 et PC en 2011, fait totalement dans la surenchère avec un dérapage en sucette complètement barré qui oscille constamment entre la folie truculente et le nanar qui va trop loin. C'est justement cette instabilité qui fait son charme et fait oublier son côté technique bien en deçà d'un *GTA*, tant du côté des graphismes que des mécaniques de jeu. Évidemment, ça n'a pas plu à tout le monde à l'époque, tout comme les autres *Saints Row* n'ont pas fait l'unanimité, et comme il en sera vraisemblablement de même avec ce portage Switch, d'une fidélité absolue à l'original et à l'intégralité de ses DLC, intégrés ici dès le départ. *Saints Row the third* est toujours aussi drôle, insupportable, dingue, pénible, jouissif et désespérant, mais sur Switch, il est aussi portable et jouable en coop (en local ou online). Si cette dernière option, certes défoulante, n'est pas forcément



ce qu'on cherche dans un *Saints Row*, il faut avouer que la portabilité, en revanche, est bien appréciable, d'autant que le rendu venu de la génération précédente passe bien mieux ainsi que sur grand écran, même si ça reste quand même assez moche, vu que ça l'était déjà à l'époque. Mais qu'importe : c'est bête, méchant, défoulant, déconneur et totalement assumé. En prime, voir la tronche des autres voyageurs qui lorgnent sur votre écran dans le bus et tombent sur un carnage en règle au Pénétrateur, ben ça n'a pas de prix. **★★★★☆**

Days Gone

DARYL SIMULATOR

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PLAYSTATION 4

» ÉDITEUR :
SONY INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

» DÉVELOPPEUR :
SIE BEND STUDIO

Des mutants aux allures de zombies, des groupes de survivants épars qui s'entredéchirent, un biker désabusé et revêche... *Days Gone* se la joue *Walking Dead*, et comme la série, offre ses moments de grâce et de désillusion. Le jeu impressionne avec son grand monde post-apocalyptique ouvert, son côté survie et débrouille appuyé, ses environnements magnifiquement mis en scène – bref, son enrobage, saupoudré de plein de petits détails vraiment

agréables, de la horde à la météo dynamique, qui donnent une consistance très appréciable à un monde en décomposition superbement rendu. C'est quand on gratte à la surface que les choses s'avèrent un peu moins convaincantes, avec une écriture très conventionnelle, voire caricaturale, des ennemis crétins, des missions cliché redondantes qui étirent artificiellement la durée de vie – au demeurant consistante pour la trame centrale – et une lourdeur globale un peu

pataude qui gâchent le plaisir. Dans un sens, *Days Gone* est arrivé un poil trop tard. Sorti il y a deux ou trois ans, on lui aurait sans doute pardonné bien plus. Mais aujourd'hui, entre des *Red Dead Redemption 2*, des *Assassin's Creed Odyssey* et autres *Horizon Zero Dawn*, ses mécaniques et sa structure de jeu accusent un côté dépassé qui gêne un peu aux entournures. Dans l'absolu, il n'y a pas grand-chose à vraiment reprocher au jeu, indicustablement efficace, sinon un manque d'inspiration et d'originalité. Le classicisme de *Days Gone* déçoit sans doute nos attentes, incapable de vraiment s'élever, freiné par ses maladrotes et ses stéréotypes. On peine à y entrer, on finit tout de même par s'y amuser, mais on ne réussira jamais à se passionner, tant il manque à *Days Gone* ce petit supplément d'âme qui fait les grands jeux. **★★★★☆**



A Plague Tale : innocence

LES DÉLICATS DOSAGES DE L'ALCHIMIE

INFOS

- » **DISPONIBLE SUR :**
PC, PLAYSTATION 4,
XBOX ONE
- » **ÉDITEUR :**
FOCUS HOME INTERACTIVE
- » **DÉVELOPPEUR :**
ASOBO STUDIO

Le nouveau jeu des Bordelais d'Asobo occupe un créneau bien particulier. En quintessence, c'est un *puzzle-game*, où l'on enchaîne les problèmes à résoudre, en réfléchissant un peu et en s'aidant de ses aptitudes. Un peu comme les temples des *Tomb Raider*, si vous voulez, mais sans trop solliciter les réflexes ou la précision pad en main. La difficulté progressive de cette succession d'énigmes n'est jamais assez rébarbative pour bloquer le joueur occasionnel ni trop évidente pour vexer le gamer, et le jeu aurait ainsi très bien pu ne s'adresser à personne, coincé en porte-à-faux entre

les deux mondes. Mais c'était compter sans son enrobage. *A Plague Tale : Innocence* est une aventure médiévale teintée de fantastique magnifiquement mise en scène et émotionnellement maîtrisée de bout en bout, aussi bien dans ses recoins les plus morbides que dans ses émotions les plus poignantes. Très majoritairement linéaire, mais non moins passionnante, l'histoire suit de jeunes protagonistes attachants dans une France du moyen-âge admirablement reproduite grâce à une réalisation graphique soignée et une narration maîtrisée qui participent grandement à l'immersion. L'aventure captive d'autant plus qu'elle emprunte aussi divers styles de gameplay fédérateurs, de l'infiltration au *crafting* en passant par un zeste de *QTE* – en restant là encore à chaque fois très accessible. Bien sûr, les vétérans du jeu vidéo ne bloqueront pas – ou si peu – et en retiendront logiquement une certaine frustration, mais comme tous les autres, ils se laisseront happer par l'histoire et pour la plupart séduire par les énigmes inventives à défaut d'être épineuses. S'il n'y a pas de défi insurmontable, il n'y a pas non plus de temps mort ni de piétinement, et si l'on croise une maigre poignée de séquences qui auraient mérité un peu d'élagage, on n'a pas le temps de s'ennuyer ou de décrocher. Les développeurs d'Asobo ont osé jouer les équilibristes sur un fil tendu entre le grand public et le gamer et s'en sortent avec tous les honneurs en signant un titre qui a ce qu'il faut pour convaincre des profils de joueurs très différents, sinon opposés. En soi, c'est un exploit. Et y parvenir avec un jeu qui en plus possède une vraie personnalité, voire peut-être même un petit bout d'âme, ça force encore plus le respect. ★★★★★



Final Fantasy XII The Zodiac Age

SEPT, C'EST BIEN, MAIS DOUZE, C'EST PAS DE LA BOUSE

INFOS

- » **DISPONIBLE SUR :**
PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH
- » **ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR :**
SQUARE ENIX

On vous a déjà maintes fois répété notre amour pour FFXII à chaque fois qu'on en a eu l'occasion, tout particulièrement dans notre excellent *making of* du numéro 12 et quand l'excellent remaster de ce bijou du RPG, sorti à l'origine en 2006 sur PS2, est paru sur PS4 il y a deux ans déjà, en juillet 2017, puis sur PC début 2018. La Xbox One et la Switch ont dû attendre, mais elles accueillent désormais elles aussi *Final Fantasy XII – The Zodiac Age*, et seuls les fous s'en plaindraient. Tout aussi réussies que la mouture PS4, ces nouvelles versions intègrent toutes les améliorations apportées au jeu originel par l'édition *Zodiac* de 2007 et les apports de la version sortie il y a deux ans : cinématiques haute définition, bande-son réorchestrée (disponible aux côtés des arrangements d'origine), amélioration des systèmes de jobs et de gambit, etc.

Précurseur, innovant, follement ambitieux (et même un peu trop, vu les déséquilibres qui entachaient sa première itération, admirablement corrigés par ses créateurs dans la foulée), *FFXII* mérite amplement de s'installer au panthéon du J-PRG, tout autant qu'un *FFVII* légendaire, mais fondamentalement moins révolutionnaire, objectivement. Étant donné qu'il est de retour sur tous les supports du moment, plus personne n'a la moindre (mauvaise) excuse pour ne pas replonger ou découvrir ce monument vidéoludique trop souvent oublié. ★★★★★



Blood & Truth

LA VÉRITÉ SI JE SAIGNE!

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PLAYSTATION 4 (PSVR)

» ÉDITEUR :
SONY INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

» DÉVELOPPEUR :
PLAYSTATION LONDON
STUDIO

La ludothèque du PSVR commence – enfin, diraient certains – à vraiment ressembler à quelque chose, avec de vrais bons jeux comme *Astro Bot Rescue Mission*, *Resident Evil 7*, *Skyrim VR*, *Tetris Effect* ou *Firewall : Zero Hour*, pour ne citer qu'eux. Les pépites de la réalité virtuelle PS4 sont certes noyées dans une masse "d'expériences" parfois de bonne facture, mais le casque de réalité virtuelle de la PS4 n'a pas vraiment de *killer app*. Et si *Blood and Truth* a de beaux atouts, ce n'est pas non plus pour ce coup-ci, bien qu'il rejoigne incontestablement le panthéon du catalogue PSVR. Le jeu de London Studio, héritier direct



de *The Getaway*, est sans conteste une des expériences (sans guillemets, cette fois) les plus défoulantes et explosives sur ce support, avec des séquences d'action ultra-maîtrisées, dignes des grands films hollywoodiens qui pètent de partout. Grâce à l'immersion de la VR, on s'y croit à fond, et on se la pète aussi, au sortir d'un carnage avec tout ce qu'il faut de flingues qui pétaradent, de grenades qui volent, de ralentis qui tapent le style et d'ennemis qui tombent dans tous les coins, à rendre un John Wick jaloux. Mais les six à huit heures de l'aventure ne sont cependant pas une succession de gunfights, entrecoupés de cinématiques passives trop bavardes pour leur bien et de séquences (trop) tranquilles qui ne semblent là que pour faire la démo du moteur physique du jeu et/ou étirer artificiellement sa durée de vie. C'est bien là le gros défaut de *Blood & Truth* : son déséquilibre. La faute à ces séquences qui oublient la cohérence de jeu pour lorgner sur des "expériences VR". Pour le reste, c'est du beau boulot, y compris en termes d'interface – surtout aux PS Moves, essentiels pour apprécier le jeu pleinement. Sans ces errances, *Blood and Truth* nous en aurait vraiment mis plein la gueule. Là, il nous offre de sacrées bonnes sensations, saupoudrées de moment de grâce et de bonnes petites idées, mais tout cela est hélas entrecoupé par de l'ennui. Un peu comme les pubs au milieu des films. Avec une narration plus resserrée et mieux conduite, dépouillée de ces chapitres "elle est jolie ma VR", on aurait peut-être eu cette fameuse *killer app* exclusive du PSVR. Dommage, c'est pas passé loin !

★★★★☆

Team Sonic Racing

UN HÉRISSON DANS LE RÉTROVISEUR

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PS4, SWITCH, XBOX ONE

» ÉDITEUR : SEGA

» DÉVELOPPEUR :
SUMO DIGITAL

Si comme tant d'autres, Sega veut depuis longtemps détrôner Nintendo de la première marche du podium des jeux de course d'arcade (et tout particulièrement ceux rassemblant les célébrités de son écurie), les tentatives ont systématiquement échoué depuis *Sonic Drift* (sorti exclusivement au Japon sur Game Gear en 1994). Pourtant, il y a eu de belles choses, tout particulièrement *Sonic & All-Stars Racing Transformed* qui a vraiment réussi à sortir les jeux



de course *Sonic* de leur marasme, après près d'une dizaine d'essais peu convaincants.

L'équipe de Sumo Digital, à qui l'on doit ce *Transformed*, remet le couvert avec ce nouveau titre qui, comme son nom l'indique, met l'accent sur le jeu en équipe, aussi bien en solo (avec deux IA copines) qu'en multi. C'est bien sûr dans ce dernier mode que le concept brille, grâce à différentes options de coopération (boost d'aspiration, bonus à refiler à un comparse en galère, Superturbo) et à un classement prenant en compte la position de tous les équipiers et qui l'air de rien, ajoute une petite touche tactique bien sympa. Côté gameplay, on est dans le classicisme absolu, sans risques ni excentricité, pas même des aptitudes spéciales pour les participants ou les objets à utiliser – au temps pour le *fan service*. Il en va de même pour le tracé des circuits, aussi inégal que les sensations de vitesse. S'il ne révolutionne rien, s'il ne réussit pas non plus à éviter les nids-de-poule, *Team Sonic Racing* a tout de même un bon fond – suffisamment pour qu'on ne s'ennuie pas, ni en solo (si l'on fait abstraction de l'histoire débile et gonflante), ni en multi (malgré le manque de folie et de modes de jeu). Ce n'est pas encore cette fois que Sonic soulèvera la coupe des jeux de karts, mais sa performance n'en est pas moins très honorable.

★★★★☆



Rage 2

PAS TRÈS MAD, PAS TROP MAX

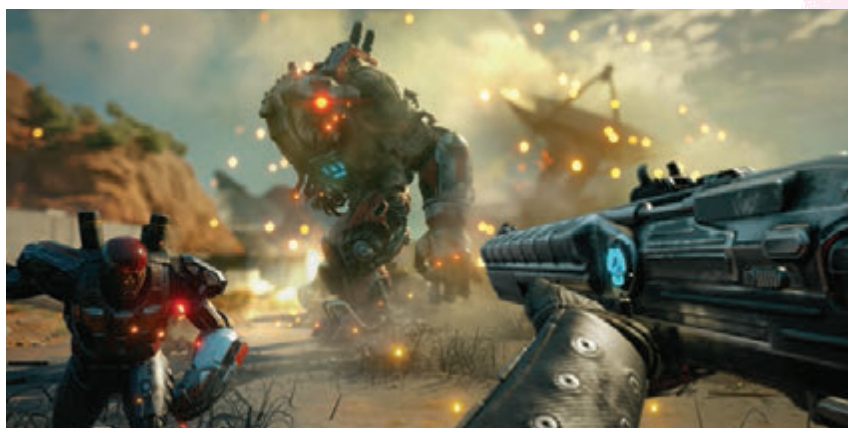
INFOS

- » DISPONIBLE SUR :
PC, PLAYSTATION 4,
XBOX ONE
- » ÉDITEUR :
BETHESDA SOFTWORKS
- » DÉVELOPPEURS :
AVALANCHE STUDIOS,
ID SOFTWARE

Totalement décomplexé, *Rage 2* laisse très vite son prédécesseur un poil décevant derrière lui pour un monde post-apocalyptique ouvert et flashy, plus prétexte à des séquences de boucheries FPS qui lorgnent logiquement plus du côté de *Doom* que de l'univers dense et cohérent. Côté action, on est gâtés : ça envoie du lourd et du violent comme on pouvait s'y attendre de la part d'un shooter avec de l'id dedans. Mais pour le reste, il faut avouer qu'on reste un peu sur sa faim, le cul entre deux chaises. Les paysages magnifiques qu'on prend plaisir à découvrir et parcourir en véhicule madmaxien sont contrebalancés par des camps et villes à l'architecture douteuse et des intérieurs gâchés par

une *lightmap* malvenue, entre lumières trop éblouissantes et zones sombres trop contrastées. Certains des PNJ semblent un poil datés, limites venus de la précédente génération de machines, et le scénario anecdotique n'évite pas les missions répétitives ou les logorrhées plates (comprenez "je dis un truc banal que tu aurais compris en deux secondes, mais je prends mon temps pour t'encourager à presser le bouton 'Passer'". En plus, je ne suis même pas drôle"). La mise en scène relativement inexistante se distingue surtout par ces apartés d'introduction des personnages principaux (au demeurant faciles et superficiels), sans intérêt aucun. Les pouvoirs, les *upgrades* et les armes, tous d'une variété et d'une quantité appréciables, sont un peu noyés sous la profusion de trucs pas vraiment utiles qui surchargent les menus et l'attention du joueur, bien qu'il soit essentiellement là pour dézinguer du cramé.

Rage 2 tente en fait d'imposer une dimension jeu de rôle dans un *open world* certes joli, mais conventionnel et un peu maladroit dont le jeu aurait très bien pu se passer en se concentrant ce qu'il fait bien : le shoot survitaminé complètement frénétique. Les fanfreluches accrochées tout autour déçoivent, mais elles ne réussissent heureusement pas à faire complètement oublier les qualités FPS indéniables du jeu, hélas trop vite envolées en une petite dizaine d'heures de campagne, sans multi ni *New Game+* pour qui voudrait un peu de rab' (restent les DLC payants à venir, ceci dit). S'il réussit à défouler joyeusement (et pas qu'un peu) malgré ses nombreux défauts, *Rage 2* est décidément trop timoré pour son propre bien. ★★★☆☆



FF Pixel

L'ART DU PIXEL DANS FINAL FANTASY

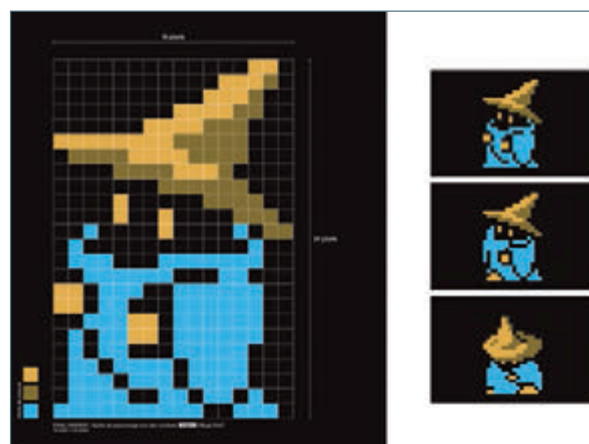
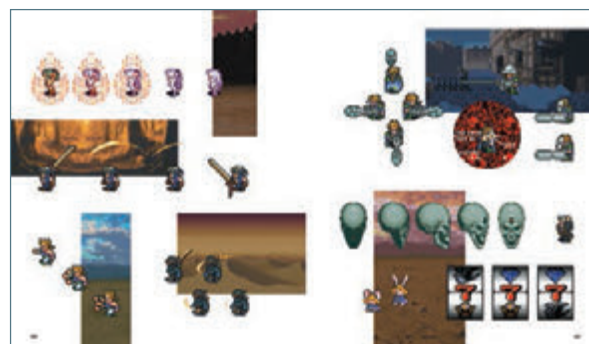
INFOS

- » ÉDITEUR :
KUROKAWA
- » PRIX : 29,90 €
- » FORMAT :
296 PAGES, 180X210 MM

Un pavé de près de 300 pages à la gloire du *pixel art* des *Final Fantasy*, autant vous dire que ça nous a tout de suite chatouillé ! Mais à l'enchantement de retrouver ces sprites, maps, décors et artworks des six premiers volets de la saga s'est mêlée une frustration désolée. En effet, mis à part la vingtaine de pages d'interview en fin de volume de l'extraordinaire graphiste Kazuko Shibuya, qui a travaillé sur tous les *FF* en question (et *Crystal Chronicles*), il faut avouer qu'en termes de texte et d'information, c'est plus que succinct, voire sommaire. Si l'on apprécie sincèrement que les visuels soient très largement mis à l'honneur, malgré une maquette assez peu inspirée, on regrette surtout que les légendes se limitent au minimum syndical, à savoir le jeu concerné et la désignation de l'image (nom du sprite ou du décor, etc.).

On aurait tant aimé que le plaisir des yeux soit accompagné de quelques informations sur les titres présentés, leur design, leur histoire, etc., bref, que cet artbook aille au-delà de l'accumulation facile d'*assets* graphiques pour véritablement satisfaire les fans de la saga. Dommage, mais c'était déjà pareil dans l'édition originale, *FF Dot*, publiée l'an dernier au Japon par Square Enix.

★★★☆☆



ABONNEZ-VOUS... ...SINON ON MANGE LE TOAD.

TOUT CRU.
QUI BOUGE ENCORE.
CE SERAIT CRUEL.
VRAIMENT.

Abonnez-vous
à la version numérique
sur votre tablette
et votre smartphone



1 AN

4 NUMÉROS.

SOIT ENVIRON 800 PAGES.
DU RETROGAMING COMME
S'IL EN PLEUVAIT.
DU PUR BONHEUR
VIDÉOLUDIQUE, QUOI.
TOUT ÇA POUR SEULEMENT

39€

(C'EST DINGUE)

✓ Et comment donc ! Bien sûr que, je m'abonne à **Retro Gamer Collection** !!!

☐ Pour un an, 4 numéros du magazine Retro Gamer Collection à 39 € au lieu de 51,60 €*.

VOTRE NOM

Nom / Prénom

VOTRE ADRESSE

Numéro et nom de rue

Code postal

Ville

Téléphone

E-MAIL

@

☐ Mes coordonnées sont différentes de celles de l'abonné, je les indique sur papier libre.

MODE DE PAIEMENT

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de La Financière de Loisirs

☐ Carte bancaire n°

Expire fin

Le cryptogramme (les 3 derniers chiffres présents au dos)

DATE ET SIGNATURE OBLIGATOIRES

* Tarif de référence : prix de vente au numéro. Offre d'abonnement valable en France métropolitaine jusqu'au 15/09/2019. Pour l'étranger : nous consulter.

Les informations recueillies dans ce bulletin sont nécessaires au traitement de votre commande et sont destinées à nos services internes.

Elles peuvent être communiquées aux organismes liés contractuellement à La Financière de Loisirs, sauf indications contraires de votre part en cochant la case ci-contre ☐.

Vous disposez à tout moment d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suspension des données vous concernant (loi « informatique et libertés » du 06/01/1978).

À retourner sous enveloppe affranchie à :
Retro Gamer Collection - Service Clients
12350 Privezac

e-mail : contact@bopresse.fr
Tél : 05.65.81.54.86 - 7 jours sur 7, du lundi
au vendredi, de 10h à Midi et de 14h à 16h.

ABONNEZ-VOUS
EN LIGNE SUR

WWW.BOPRESSE.FR



Vous pouvez également recopier ce bulletin d'abonnement sur papier libre ou le télécharger sur Retrogamercollection.com, comme ça, vous ne ferez pas de trou dans votre beau magazine. Ce serait d'autant plus dommage que l'article qui est juste derrière est sympa comme tout.

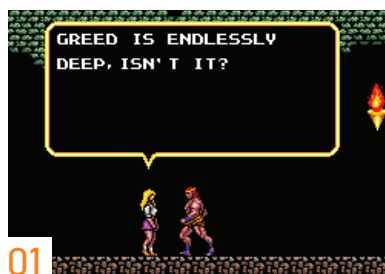
C'EST FINI!!

ATTENTION, SPOILERS INCLUS!



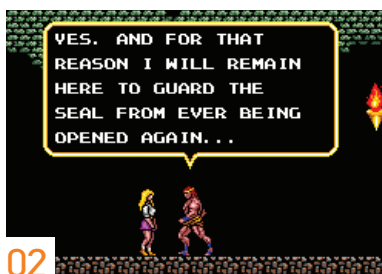
DANAN THE JUNGLE FIGHTER

» Danan est vénère : la tribu voisine a vilement assassiné son mentor, Jimba, ce qui déjà n'est pas très sympa. Mais pire encore, les gars d'en face veulent libérer Gilbas, le dieu maléfique du coin. Plein de muscles, mais peu vêtu, notre héros amazonien fait vœu d'enrailler la menace ancestrale qui lorgne à l'horizon (assez peu distant, dans la jungle).



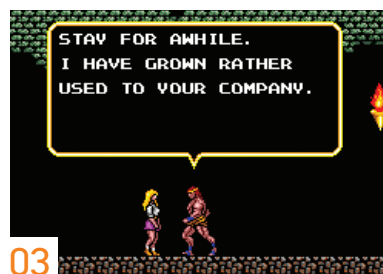
01

» Gilbas est vaincu, mais pas mort pour autant. Danan explique qu'il ne peut pas vraiment mourir, tant que les Hommes rêvent de posséder des choses qu'ils ne sont pas supposés avoir. Bref, c'est pas pour demain, vu la nature humaine. Linda est d'accord.



02

» Mais maintenant que Jimba est mort, tout ça, Danan n'a plus rien à faire ni nulle part où aller, alors il décide de zoner dans le coin pour empêcher quiconque de rompre le sceau qui libérerait de nouveau le Dieu maléfique assoupi. C'est tout à son honneur.



03

» Ceci dit, y'a pas de raison qu'il se cogne le boulot tout seul et il ne serait pas contre un peu de compagnie. Ça tombe bien, Linda lui répond qu'elle désespérerait qu'il le lui propose. Mais ce crétin de Danan ne pige pas le sous-entendu, au grand dam de la dame.



04

» Bien qu'elle se soit mangé un gros vent, Linda est submergée par l'émotion et décide qu'après tout, elle peut elle aussi zoner dans le coin si elle en a envie et que c'est pas un crétin en slip qui va l'empêcher de squatter la jungle. Même s'ils ne livrent pas de pizza et qu'il n'y a pas le Wi-Fi.



05

» Alors bon, finalement, ils s'installent ensemble dans une baraque du coin, présumément vide, pour visiblement passer leur vie à poireauter au cas où quelqu'un viendrait réveiller Gilbas. Ceci dit, un Dieu du Mal qui se fait rembarrer par un mec presque tout nu armé d'un simple couteau, ça ne doit pas être si terrible que ça, non ?

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE
retro*GAMER
Collection



RENDEZ-VOUS FIN SEPTEMBRE

D'ici là, bon été à tous et n'oubliez pas de faire la bise de notre part à votre lézard domestique ou, à défaut, à votre joli(e) voisin(e). Et puis, sortez un peu, aussi. C'est bon pour la digestion.

ATARI® MINI BORNE ARCADE



INCLUS
5
JEUX
BEST-SELLERS

CENTIPED

YARS'
REVENGE

ADVENTURE

SPRINT
MASTER

GRAVITAR

INCLUS
6
JEUX
BEST-SELLERS

PONG

BRAT

CIRCUS ATARI

WARLORDS

BRAT

RÉSERVEZ VOTRE EXEMPLAIRE DÈS À PRÉSENT

amazon.fr

fnac

M

MICROMANIA

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 2019

BLAZE
ENTERTAINMENT

©2019 Atari and the Atari logo are registered trademarks owned by Atari Interactive, Inc. All logos are trademarks of their respective companies. All rights reserved.